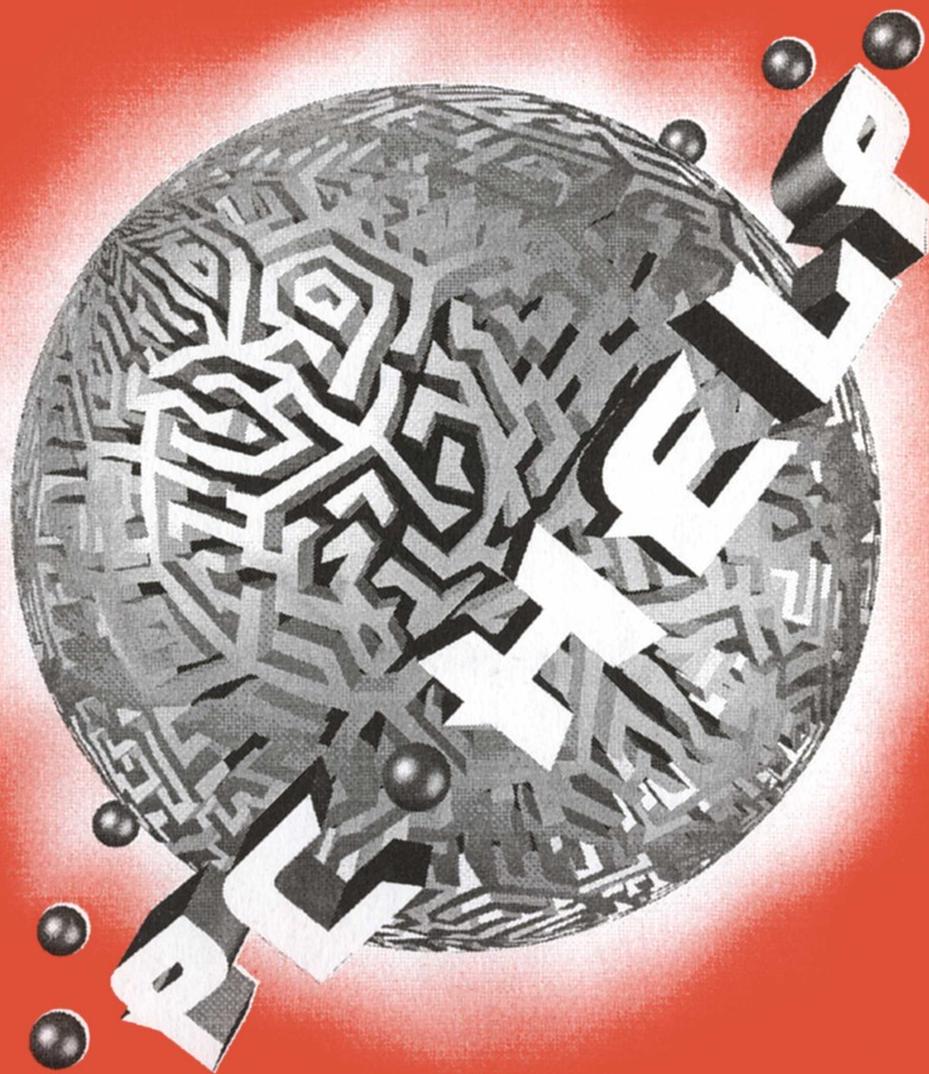




4





**Издательство  
“Инфорком–Пресс”**

Россия, 125124,  
Москва, А-124, а/я 70  
Тел./факс (095) 956-16-31  
postmaster@ircpress.msk.su

**Административная группа:**

Николай Рыжов,  
Ирина Симонович

**Редакционно–издательская  
группа:**

Андрей Алексеев: верстка,  
дизайн

Сергей Бобровский: *Strategy,*  
*Action,*  
*Wargames*

Дм. Браславский: *Management,*  
*Adventure*

Георгий Евсеев: *Adventure,*  
*RPG,*  
*Puzzles*

Сергей Пацок: *Hardware,*  
дизайн

Вакантно: *Simulation*

Вакантно: *Arcade*

Вакантно: *Sports*

**Координатор:**

Сергей Симонович

**Учредитель:**

АОЗТ “Инфорком–Пресс”

**Благодарности:**

Особую признательность выражаем нашим семьям, которые “поддерживают огонь” в домашних очагах, пока мы “горим” на работе, и друзьям, сумевшим уделить нам частицу души для дружеской поддержки и технической помощи.

**СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА**



**БЫСТРЫЙ СТАРТ**



**ТРОПОЙ ХАККЕРА**



**ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ**



**БЫСТРЫЙ СТАРТ**



**ХОДУЛИ**



**РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА**



**2 Железный вопрос**

В этом выпуске: Монохромный монитор. Старый принтер. Шифры SETUP'a. Виртуальный кэш. "CONNECT...". Провода-проводочки. Plug & Pray... Все на тусовку!

**8 Sea Legends**

"Эту игру делала российская команда разработчиков, которым если и не удалось превзойти **Pirates! Gold**, то, по крайней мере, оставить позади большинство заувынных клонов".

**14 Warhammer: Shadow of the Horned Rat**

"Игра для тех, кого не устраивает необходимость строительства и развития в играх типа **Warcraft 2** и **Command & Conquer** и кто хочет решать вопросы исключительно с помощью военной тактики на поле боя".

**21 А все ли Вы знаете об играх...**

Несколько советов по играм: Alien Logic: Skyrealms of Jorune, Battledrome, Daedalus Encounter, Civilization 2, Rebel Assault, Cyclones, Hi Octane, Chronicles of the Sword, Superkarts, Metal Marines, Slipstream 5000, Raptor.

**25 Ghost Bear's Legacy (продолжение Mechwarrior 2)**

"Я помню, что такое — видеть врага в прицеле, когда твой боевой робот идет сквозь огонь и взрывы. Я помню, как кулак с хрустом ломает челюсть врагу".  
Роберт Торстон, "Путь Кланов"

**39 Space Bucks**

"Идея игры — создать свою трансгалактическую империю, не прибегая к открытым вооруженным конфликтам, а используя по возможности цивилизованные методы конкуренции".

**45 Chaos Overlords**

"Игра может доставить много удовольствия, если Вы сумеете преодолеть трудности управления ею. Эта статья поможет Вам разобраться с этой проблемой".

**54 Entomorph: Plague of the Darkfall**

"Игра открывает новый мир для любителей ролевых игр фирмы SSI. Это мир планеты Эйден (Aden), где вместе уживаются люди и гигантские насекомые".

**63 Реклама****64 Где купить наши издания**



# "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ВОПРОС

© Сергей Пацюк, 1996.

## Монохромный монитор

У меня есть старый монохромный монитор янтарного свечения. Когда я его покупал, мне сказали, что это Hercules. Но карта с ним оказалась MDA. Можно ли ее как-то использовать и как ее русифицировать? Какую видеокарту нужно приобрести, чтобы можно было использовать Hercules как второй монитор в текстовом режиме? Меня смущают разные частоты разверток карт. Смогу ли я работать с текстами из-под Windows или только в DOS?

Видеокарты MDA и Hercules можно русифицировать только перепрограммированием ПЗУ их знакогенераторов. На видеокарте должна быть установлена микросхема ПЗУ. Вот ее-то и надо перепрограммировать с помощью программатора. Карты последних выпусков такой микросхемы не имели. Поскольку их перепрограммировать нельзя, то русский шрифт на экране можно получить только в таких программах, как **Лексикон**, которые "умеют" работать не только с текстовым но и с графическим представлением текста на экране. Существуют и отдельные резидентные программы для такого вида "русификации".

Можно Вам посоветовать приобрести видеокарту EGA (EGA/VGA), которая перемычками переключается в режим Hercules и поэтому не будет конфликтовать с Вашей "основной" VGA картой. EGA и EGA/VGA карты могут прогружаться знакогенератором программно, с помощью какой-либо программы русификатора типа **KEYRUS**, **TDRVSES** и т.п.

Монитор для режимов Hercules и MDA, как правило годится один и тот же, так как частоты разверток у них близки — примерно 18 КГц и 16 КГц. Если автоподстройка монитора не справится, помогите ей ручной регулировкой.

В режиме MDA Windows "живь" не умеет, а в режиме Hercules — пожалуйста, но только до Windows 3.1, Windows 3.11 уже такой режим не поддерживает, как устаревший.

Некоторые подробности работы в DOS и Windows в двухмониторном режиме мы уже описывали в **PC-Review №22** и **PC-Help №1**.

## Старый принтер

Напечатав это письмо в текстовом редакторе Write под Windows 3.1, я не смог его распечатать на своем СМ 6313, хотя в DOS у меня никаких проблем не было. В паспорте принтера указано, что система его команд соответствует LX800 с частичным включением команд из FX800. При установке Windows я и выбрал LX800 (FX800 в списке нет). Но при печати даже 2-3 букв, принтер выдает несколько строк абракадабры. Установка разных шрифтов ничего не дала — принимать шрифты от Windows принтер отказывается. В DOS же я легко использую и встроенные и загружаемые шрифты. В чем тут дело?

Когда Вы печатаете на принтере из-под DOS, компьютер передает принтеру управляющие коды и номера символов, которые надо напечатать. Принтер, получив эти номера, выбирает по ним символы из "прошитой" в нем таблицы ASCII-кодов и печатает эти свои символы в том виде, в котором они в нем "зашиты".

При печати из-под Windows, с её многообразием красивых шрифтов, на принтер передаются не номера символов (иначе принтер печатал бы все одним "своим" шрифтом), а само начертание этих символов в графическом режиме, байт





за байтом. Чтобы принтер не принял эти байты за номера своих символов, вначале ему передаются управляющие коды, которые переводят его в режим приема графической информации, задают плотность печати и т.п. Если коды управления заданы неправильно, принтер печатает "абракадабру".

Управляющие коды у разных принтеров отличаются, поэтому в Windows есть целый набор драйверов для разных принтеров. Трудность в том, что Windows ничего не слыхал о CM6313 — чуде СЭВ'овской техники времен "железного занавеса", поэтому идентифицировать его не берется. Остается только перебирать имеющиеся драйверы в надежде подобрать что-то для Вашего "EPSON-совместимого" CM6313.

Проверьте также весь набор переключателей принтера, особенно связанных с кодами управления.

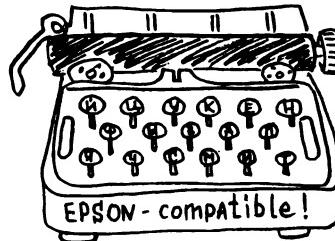
### Шифры SETUP'a

Что означают строки из *Chipset Setup (AMI BIOS)*:

Alt Bit in Tag SRAM: 7+1 bits (8+0 bits)  
 DRAM Refresh Method: RAS only (CAS/RAS)  
 Divider for Refresh: 1/1 (1/32;1/16;1/8;1/4;1/2...)  
 Signal LDEV# Sample Time:in T3 (T1;T2;T4;T5)

Как Вы знаете, Cache-память служит буфером между "быстрым" процессором и "медленной" динамической оперативной памятью. Когда процессор обращается к оперативной памяти, оттудачитываются не только нужные данные, но и лежащие рядом с ними, в надежде, что они тоже скоро понадобятся.

Часть Cache-памяти материнской платы, используемая для хранения "отметок об актуальности" находящейся в Cache-памяти информации, называется Tag SRAM. В зависимости от архитектуры Cache-контроллера материнской платы, Tag SRAM бывает семи- или восьмибитной. Узнать об этом можно только попробовав разные варианты установки в SETUP — 7 или 8 бит.



DRAM Refresh Method — метод "подзарядки" динамической оперативной памяти. Информация в динамической памяти в силу ее конструктивных особенностей требует периодического "освежения" — подзарядки емкостных ячеек. Это происходит при любом обращении к памяти, но если таких обращений нет, то работает схема регенерации памяти, которая обращается ко всем ячейкам перебором адресов строк (RAS), столбцов (CAS), или и того и другого (CAS/RAS). Последний способ надежнее, но немногого снижает производительность.

Если микросхемы памяти очень качественные, они дольше хранят данные без подзарядки, поэтому можно попробовать понизить частоту их регенерации в 2, 4 и т.д. раза, это тоже положительно влияет на производительность системы. Для этого и служит пункт "Divider for Refresh".

Последний пункт "Signal LDEV# Sample Time" связан с точным выбором момента считывания данных из оперативной памяти в Cache-память. Дело в том, что при высоких частотах, на которых работают компьютеры, начинают сказываться паразитные емкости и индуктивности всех их схем и цепей. При этом формы цифровых сигналов уже совсем не прямоугольные, а сильно искажены. Нас интересуют только "нули" и "единицы" данных, а реальный сигнал больше похож на аналоговый, чем на цифровой. Тем не менее, для конкретного схемотехнического решения материнской платы можно выбрать момент, когда определять состояние данных удастся с большим успехом. Обычно этот момент находится примерно посередине всего периода присутствия данных нашине (T3).

Напоследок совет: ничего не меняйте в пунктах SETUP, о которых у Вас нет полной ясности. Пусть лучше эти пункты останутся в "Default": надежность работы будет выше, а разница в производительности и так слишком мизерная.



## Виртуальный кэш

При включении компьютера тест BIOS показывает, что объем Cache-памяти на плате — 256К, а тестовые программы показывают только 128К. Судя по описанию; при 9 микросхемах Cache-памяти должно было быть 64, 256, 512 или 1024К, но никак не 128К. Перемычки на плате, как и микросхемы, запаяны наглухо. Плата 486 универсальная. Что Вы посоветуете, и много ли я теряю, если оставлю все как есть и обойдусь 128К?

Хорошо, что Ваши микросхемы запаяны в плату "наглухо", иначе Вы могли бы провести эксперимент, после которого Ваше настроение испортилось сильно и надолго. Примерно год назад в большом ходу у продавцов комплектующих были 486 материнские платы с "виртуальной" Cache-памятью. По-русски говорят — без оной! Вынимай из такой платы хоть все микросхемы "Cache-памяти", а BIOS все так же добро рапортует о 128 или 256 К Cache! Главное — перемычки не трогать... Наш любознательный народ пробовал расковырять такие корпуса "микросхем" — внутри ничего, как в гирях у Корейко — "пилите Шура, пилите..."

Наши экономные зарубежные друзья выпускали такие платы. Конструкция кэш-контроллера позволяет "обмануть" доверчивые тест-программы и заодно нас с Вами. Тесты производительности компьютера если и показывают ее снижение по сравнению с нормальными платами, то весьма незначительное. Реальное снижение производительности более существенно, но тоже не смертельно.

Это связано с тем, что продолжает работать Cache-память первого уровня, которая находится внутри процессора, а ее вклад в общую производительность — основной.

Независимо от того "виртуальная" у Вас кэш-память или настоящая, с пуганицей в перемычках и документации, посмотрите лучше на производительность своей системы, сравните ее с

другими на каких-нибудь реальных задачах. А что касается объема нормальной, а не "виртуальной" кэш-памяти, то опыт и тесты известных в мире производителей доказывает, что увеличение кэш-памяти со 128 до 256 К становится заметным, начиная с 32 Мб оперативной памяти, да и тогда разница в производительности составляет около пяти процентов...

## "CONNECT..."

Подскажите, можно ли соединить два компьютера, не имея телефонной линии, через разные модемы, напрямую. И каким образом?

Используемые модемы:

- Zyxel U-1496E V32b/FAX/VOICE
- Отечественного производства (Lexand 2400)

Конечно можно. Соедините модемы двухпроводной телефонной линией, запустите на обоих компьютерах какие-нибудь терминальные программы, например входящие в Norton Commander или Windows, или любой другой пакет.

Все терминальные программы имеют "ручной" режим эмулятора терминала, в котором Вы можете вручную подавать команды модему. Убедитесь в том, что модем правильно установлен в системе и реагирует на Ваши команды. Для этого наберите, например, команду ATZ. Если все в порядке, модем ответит OK, иначе нужно проверить настройки программы на Ваш

модем и

после-

дователь-

ный порт, к ко-

торому он присо-

единен.

Если все работает, дай-

те одному из модемов команду ATA, а другому ATD. Модем, получивший команду ATD, подключится к линии и будет ждать ответа от другого модема. Некоторые модемы реагируют на отсутствие гудка в телефонной линии, для них вместо ATD подойдет команда ATX0D или ATX1D. X0 и X1 приказывают модему не обращать внимание на отсутствие гудка (NO DIALTONE).



Другой модем, по команде ATA "снимает трубку" и начинает процесс установления связи с первым модемом, посыпает в линию сигналы, инициирующие соединение. Когда модемы закончат "обмен любезностями" они оба выдадут на экран сообщение "CONNECT..." и связь установлена.

Обычно такой "ручной" режим соединения используется, когда Вы поговорили со своим приятелем по телефону и, не перезванивая модемом, договорились соединиться. Договор состоит в том, кто из вас наберет ATA, а кто ATA.

У Вас, видимо, задача другая. Компьютеры часто соединяют для пересылки файлов или для сетевого варианта игры с реальным противником. Конечно для пересылки файлов скорость модемов маловата, особенно, 2400 бод. Да и для связи в играх лучше применять "нуль-модемное" соединение компьютеров через последовательные порты, но если у Вас трудности с распайкой кабеля или Вам нужна гораздо более длинная линия — до другого помещения, то может быть "ручной модемный вариант" Вам и подойдет.

Кстати, если Ваш приятель далеко от Вас, то может быть удобно подсоединить к Вашей "телефонной" линии и телефонные аппараты? Для этого Вам понадобится подключить к линии источник постоянного напряжения 9-12 вольт для питания разговорной цепи, и, возможно, источник переменного напряжения на 50-100 вольт, подключаемый к линии для вызова (звонка) абонента.

### Провода-проводочки

*Дайте пожалуйста распайку кабелей для соединения двух компьютеров через порты.*

Соединить компьютеры можно через последовательные и через параллельные порты. "Параллельное" соединение работает в несколько раз быстрее последовательного, но редко дос-



тупно в "сетевых" играх, рассчитанных на связь по модему, "нуль-модему" или локальной сети (коаксиальному кабелю).

Оба эти вида соединения годятся также для связи компьютеров при обмене файлами, это гораздо быстрее, чем бегать с дискетами. Для такого обмена есть средства в оболочке Norton Commander и подсистема Interlink, входящая в DOS.

Распайка кабеля для соединения через последовательные порты (нуль-модем):

Разъем 1	Разъем 2
9/25-штырьковый	25/9-штырьковый
5/7 -----	7/5 *
3/2 -----	3/2 *
7/4 -----	5/8
6/6 -----	20/4
2/3 -----	2/3 *
8/5 -----	4/7
4/20 -----	6/6

На самом деле, обычно бывает достаточно соединиться всего тремя проводами — три связи, помеченные (\*). Остальные могут понадобиться только, если на втором компьютере нет подпрограммы связи. Полный кабель позволяет скопировать (клонировать) подпрограмму на удаленный компьютер. Но три провода проложить, конечно, проще.

Распайка кабеля для соединения через параллельные порты:

Разъем 1	Разъем 2
2 -----	15
3 -----	13
4 -----	12
5 -----	10
6 -----	11
15 -----	2
13 -----	3
12 -----	4
10 -----	5
11 -----	6
25 -----	25

Максимально допустимая длина параллельного кабеля — 3 метра, последовательного — 15 метров.



## Plug & Pray...

Извините, пожалуйста, что отвлекаю своим письмом, но, если Вас не затруднит и Вы найдете несколько минут для ответа, то дайте совет (в двух словах, хотя бы направление где искать причину). Дело в том, что я поменял свою материнскую плату на Pentium 75-166 ASUS P/1-P55TP4N и у меня начались проблемы с модемом.

При запуске любой терминальной программы или программы эл. почты, работающих из DOS, модем не инициализируется (его просто нет, хотя подключен на COM2), а при работе таких же Windows-программ никаких проблем нет. Самое интересное в том, что после запуска программы "Modem Doctor" и прохождения его тестов модем начинает инициализироваться и из DOS программ. Можно выключать и включать модем, а вот если перезагрузить компьютер, то снова нужно запускать "Modem Doctor".

Мы у себя в редакции сталкивались с подобными проблемами, причем это тоже было связано с переходом на "Пентиумные" платы и с перестановками модемов.

К сожалению, Вы не написали, какой у Вас модем — внутренний или внешний, хотя с внешним модемом таких проблем обычно не возникает.

Мы расскажем о том, что было у нас, а Вы решите сами, пригодится ли этот опыт Вам.

Симптомы были аналогичными. Дело в том, что материнские платы "Пентиумов" как правило несут на себе порты ввода/вывода — два последовательных и параллельный. Внутренний модем тоже имеет на себе последовательный порт. В системе у нас используется всего два порта — один для мыши и один на внутреннем модеме. Если мышь установлена на последовательном порту COM1, то модем нужно устанавливать на COM2 или COM4, так как COM3 имеет одинаковое

прерывание (IRQ4) с COM1 и конфликт неизбежен.

Если даже modem установить правильно (на COM2 или COM4), все равно встает вопрос, как избавиться от последовательного порта материнской платы, работающего с тем же прерыванием. Если бы порты были на отдельной плате, то проще всего было бы отключить ("disable") лишний порт с помощью перемычек. Если на материнской плате есть такие перемычки, то этот вопрос решается так же.

Современные Plug&Play материнские платы стремятся все функции сделать программными, такая же плата и у нас. С помощью установок в SETUP можно конфигурировать последовательные порты как COM1 — COM4 или отключать их вовсе. Так мы и поступили — сделали второй порт "disable".

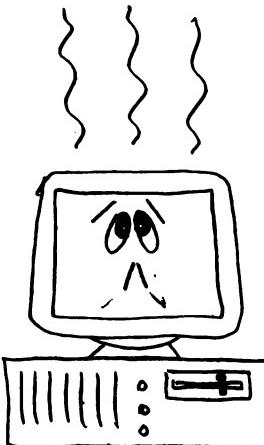
К сожалению, программная "отключка" сработала не так безупречно, как обычно срабатывает аппаратная (перемычками).

Идеология Plug&Play материнской платы и Windows-95, пытаясь освободить нас от проблем, явно перестаралась. В результате, Windows-95 при загрузке нащупывает даже программно отключенные устройства, и тогда возникают "мягкие" аппаратные конфликты, типа тех, что были у нас и, возможно, у Вас. Эти же проблемы возникали когда-то с Windows 3.1, но в облегченном варианте.

Справиться с проблемой удалось длинным путем проб и ошибок. В результате, модем перекочевал у нас на COM4, при этом пришлось запретить

Windows-95 автоматически конфигурировать последовательные порты, передав им ресурсы в режим ручной установки и жестко выставив требуемые адреса и прерывания. Иначе Windows-95 вообще "не хотела видеть" COM4 в отсутствие COM2.

Надеемся, что просьбу дать "...хотя бы направление, где искать причину" мы удовлетворили.





## Все на тусовку!

Может быть, в журнале **PC-HELP** ввести платную "Скорую помощь" по телефону, эл. почте или письмом (А в Москве может быть и с выездом) по проблемам, возникающим при работе с компьютером? Например, после оплаты перевodom определенной суммы и сообщения номера почтовой квитанции (на обман я думаю никто не пойдет).

Наши журналы **PC-HELP**, **PC-FORUM** специально задумывались для такого (правда, бесплатного) общения не только нас с читателями, но и читателей между собой, то есть, он предназначен служить местом, где можно задавать вопросы, высказывать мнения, обращаться с просьбами или делиться опытом. Конечно, в электронных сетях можно было бы все это сделать гораздо оперативнее и более широко, но и возможности полиграфического издания (мы публикуем такие материалы и в электронном **PC-REVIEW**) тоже достаточно велики.

Только от Вас, наши уважаемые читатели, зависит, насколько широко развернется это общение и станут ли **PC-REVIEW**, **PC-HELP** и **PC-FORUM** именем ФОРУМОМ, а не просто рупором нашей редакции.

Мы всегда высказываем в журналах свои мнения, хотя они никогда не безаппеляционны, и надеемся, что и у наших читателей найдется, что сказать или с чем обратиться к широкой аудитории единомышленников.

То же и с вопросами-ответами. На те вопросы, на которые мы пытаемся в меру своих сил и ограниченных возможностей ответить, мы отвечаем, но всегда рассчитываем, что нас могут дополнить или поправить. На некоторые вопросы ответить не удается — недостаточно "полевого" опыта, да и не успеваем за стремительно совершенствующейся техникой. Надеемся, что в этом нам и читателям сможет помочь кто-то из Вас, кто имеет информацию или опыт.

Те же из Вас, кто готов тратить силы и время на помочь ближнему, могут сами объявить о себе в наших изданиях, дать свои координаты, определить формы обслуживания и так далее.

Мы с удовольствием опубликуем Вашу информацию.

Многие из наших подписчиков, не злоупотребляя впрочем нашей готовностью прийти на помощь, уже обращались к нам в редакцию. Но наши возможности ограничены, нас мало, а в то же время среди наших читателей наверняка найдутся эксперты по любым вопросам — не только по "железу" но и по программному обеспечению и играм.

Так что, дорогие друзья, давайте общаться! Пройдет не так много времени и определятся формы и способы этого общения. Сейчас у нас уже есть Ваши обычные и электронные письма и статьи в наших изданиях, будем двигаться дальше!

В заключение хотим обратиться к Вам с конкретными и не очень, но, судя по почте, наущенными вопросами.

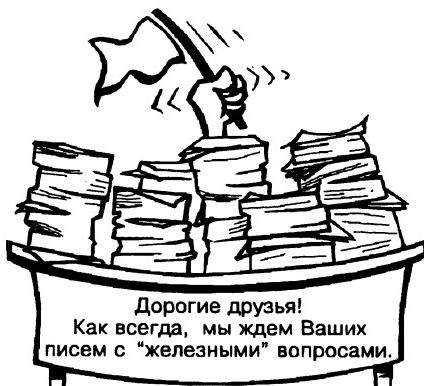
1. Интересует любая доступная и в популярной форме информация по шине PCI и всевозможным настройкам BIOS SETUP, связанным с ней.

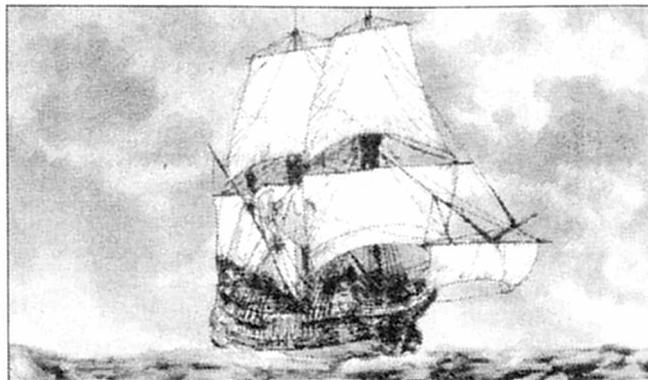
2. Информация, советы, опыт по работе с устройствами Plug&Play.

3. То же про новые процессоры, материнские платы, видеoadаптеры и вообще любые современные устройства.

4. То же про программное обеспечение и игры!

Присылайте вопросы, ответы, советы, предложения, мнения, рассказывайте о своих трудностях, победах и забавных ситуациях. Это все очень интересно ВСЕМ!





## Sea Legends

Ocean, 1995

Программа предоставлена компанией  
«ЭлектроТЕХ Мультимедиа»

© Дмитрий Браславский, 1996.

Прилично подустав от обилия пиратско-торговых игр, я был искренне рад встретиться с **Sea Legends**. Особенно при том, что эту игру делала российская команда разработчиков, которым если и не удалось превзойти **Pirates! Gold**, то, по крайней мере, оставил позади большинство заунывных клонов.

Итак, привычная середина XVII века и не менее привычное Карибское море. Сыну английского дворянин-на, выучившемуся худо-бедно на капитана, дается корабль, чтобы он мог навестить своего дядюшку на Барбадосе. И он отправляется в путь...

Пока никаких неожиданностей. Но это начало, которое вряд ли можно назвать оригинальным или многообещающим, влечет за собой настоящую детективную интригу. Дядюшка-то, оказывается, не так уж и прост. Сначала он похищает у любимого племянника фамильную драгоценность — магическую серьгу,

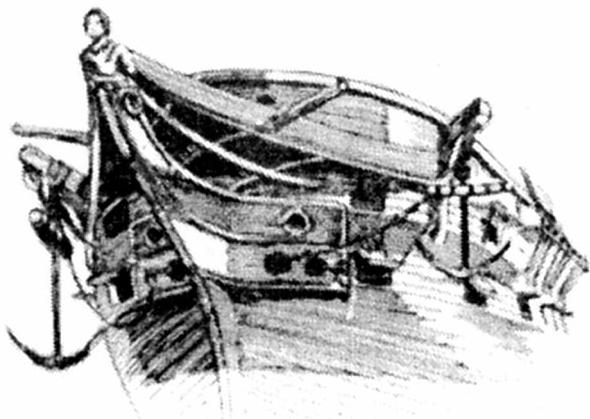
делающую, по преданию, ее обладателя неуязвимым. А потом и вовсе пытается отправить вас на морское дно.

Поскольку все

это происходит отнюдь не в предисловии, а в ходе самой игры, вы поначалу можете попробовать по наивности избежать неотвратимого рока. Однако, потратив на это пару часов, я осознал всю тщетность и суetu мирской жизни и волей-неволей вынужден был последовать за ходом развития

сюжета. Впрочем, стоит признаться, что это отнюдь не повредило, а, скорее, даже добавило азарта, с которым я встал на путь мести.

Хорошо известно, что подобные попытки совместить некий сюжет с беспечальным и утомительным плаванием по морям далеко не новы. Некоторые подходы делались уже все в той же **Pirates! Gold**, однако там, как мне кажется, сюжет был вяловат, эпизодичен и работал только на карьеру, что куда менее интересно. Здесь же вы постоянно балансируете между жесткой необходимостью, от которой никуда не уйти, и свободой воли. Есть генеральная линия, общая пружина сюжета, и





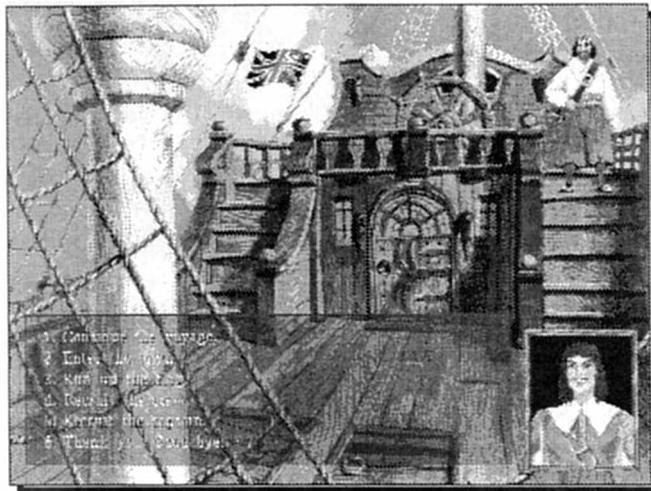
есть ваши мозги, с помощью или при отсутствии которых придется добиваться поставленной цели.

Для второй части игры, когда собственное судно вы уже благополучно утопили и лишь милость губернатора Ямайки позволяет не опуститься на дно, цель эта более чем очевидна. В разбойном нападении на ваш корабль участвовали три испанских судна. Имя капитана одного из них, равно как и его местонахождение, вам откроет все тот же добряк-губернатор. Далее — дело уже за вами.

Однако не думайте, что вам будет достаточно просто попутешествовать по испанским городам, чтобы задушить вражин собственными руками. Испанцы, не будь дураки, командуют такими плавающими крепостями, к которым без серьезной подготовки не подступиться. И если застать врасплох первого разбойника удастся без особого труда, то с двумя другими придется поизвоязиться. И прежде, чем вы изловчитеесь припереть их к стенке, пройдет немало времени, что, впрочем, не должно вас расстраивать: куда лучше появиться перед врагом во главе флота, чем на рыбачьей лодочке.

Иными словами, игра становится намного интереснее от того, что вы не просто повышаете некий свой абстрактный рейтинг (который, впрочем, тоже имеется), а стремитесь к конкретной четко поставленной цели, самостоятельно решая, какие для нее избрать средства.

Вторая особенность игры заключается в достаточно любопытном соотношении между торговлей и боями. Если обычно эту проблему приходится в играх подобного плана решать каждому для себя, то в **Sea Legends** ее, как мне кажется, решает сама жизнь. По принципу: «От трудов праведных...». И в самом деле, лишь в начале можно говорить о том, что торговля приносит прибыль, если, как обыч-



но, найти два порта, между которыми выгодно устроить челночное сообщение. Но и тогда суммы, имеющиеся в вашем распоряжении, и размеры трюмов корабля столь незначительны, что это, практически, лишь позволяет скротать время до коварства дядюшки. В дальнейшем же доходы и выгоды от честной торговли и от пиратства (или, если угодно, каперства) настолько несопоставимы, что только очень добродетельный игрок, подвижник и великомученик, может упорно делать ставку лишь на мирное решение своих финансовых проблем.

Такова общая концепция **Sea Legends**. Рассмотрим теперь конкретные опции и меню, чтобы вы не почувствовали себя покинутым и одиноким, впервые загрузив эту поистине огромную игру, которая при минимальном количестве анимационных и звуковых вставок занимает более 140 мегабайт!

Первая же картинка, на которую вы попадаете после завершения вступления — палуба корабля, **капитанский мостик**. Справа ждет ваших команд боцман. Это ваш дом — ваша крепость, здесь вы можете себя чувствовать в полной безопасности. Если подвести мышку к локу в нижней части экрана, курсор примет форму ножек — это символ перемещения, который активно будет использоваться и далее. В данном случае он дает воз-



можность переместиться в порт, к которому вы пристали.

При показе на штурвал он превратится в кораблик — выход в режим карты, но о нем немного ниже. Подведите мышку к боцманду, курсор примет форму губ, приглашая к разговору. И впоследствии постараитесь никогда не упустить шанса поговорить, а тут уж сам бог велел отдать все необходимые распоряжения боцманду.

Правда, сейчас пока что вы можете немногое: продолжить плавание (а куда вам, собственно, сейчас плыть?), сойти на берег или поблагодарить боцмана. В дальнейшем с помощью этого же меню вам предложат поменять флаг (выбрав символику пиратов или же любой из стран, присутствующих в регионе), заплатить команде жалование, набрать дополнительный экипаж или принять на службу еще одного капитана. При этом совершенно необязательно, чтобы все эти опции были доступны одновременно, а о последних трех боцман вас любезно предварительно предупредит.

Теперь сойдем на берег. В принципе, в игре существует единая система передвижения по городским экранам, так что мы будем про нее рассказывать, совершенно не имея в виду прибытие конкретно на Барбадос, который к тому же не слишком велик.

Прежде всего, некоторые города состоят не из одного, а двух планов, как бы двух последовательных ступеней. Переход между ними достаточно очевиден и не должен вас смутить. Просто не пугайтесь, не увидев понапачалу ничего, кроме, например, пирса.

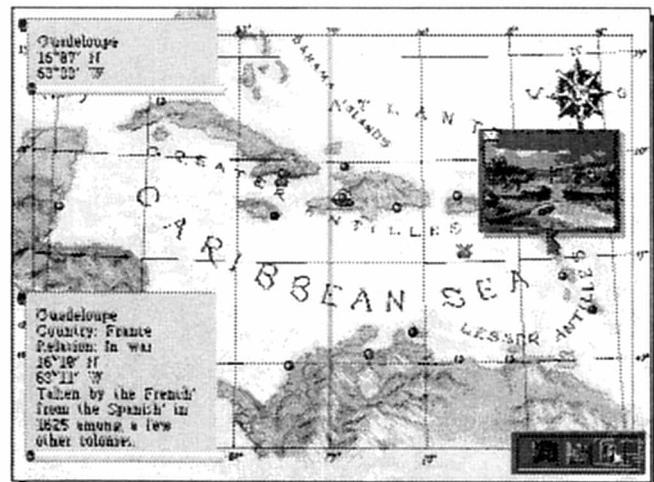
Все городские заведения имеют свои часы работы, к чему вам придется привыкнуть (кстати, этот маленький штришок создает, как мне кажется, дополнительный эффект присутствия, особенно в соединении с изменением освещенности экрана — утро, су-

мерки, ночь). Указав на то или иное здание, вы получаете сведения о его названии и о том, который сейчас час. На посещения каждого из них обычно отводится два часа. По ночам открыты только таверны и церкви.

С них и начнем. Церкви здесь используются совсем даже не для того, о чем вы подумали, а чтобы сохранять игру. Поначалу это немало удивляет и вспоминаются большевики, любившие как раз устраивать склады в подобных местах. Но потом трудно не оценить изящный ход авторов: каждое сохранение они рассматривают как отпущение грехов играющему. Что ж, что-то в этом есть. Если бы еще и денег поменьше за это брали...

Таверна же, как и положено, центр портовой жизни. Если города без церквей в игре встречать приходилось, то таверны, по-моему, есть везде. Прежде всего, они используется для получения информации, таинственных карт, последних слухов, морских историй и так далее. То есть представляют собой ту самую кучу, из которой вам предлагаются выудить жемчужину. Можно, конечно, и не возиться, никто не заставляет. Но почему бы и нет?

Помимо этого, в таверне можно переночевать (и поправить подрастречченное в боях здоровье), поболтать с ее хозяином, а также попытаться наять капитана, если в них большая нужда. Хотя, как правило, при невеликой





харизме к вам никто добром не пойдет, а при большой популярности сами будут проситься на борт, только успевай отгонять.

Как правило, в приличных городах есть два **магазина** — обычный и военный. Бывают и нюансы. Так, Тортуга, скажем, содержит еще и ювелирный. Помимо обычной торговли, магазины — также источник информации. Если вы собираетесь заняться коммерцией, полезно попросить советов у хозяина и случайных посетителей — они обычно словоохотливы, а вам это ничего не стоит. Если же ориентируетесь только на сражения, задержитесь подольше в военном магазине. Почти не бывает портов без **дворца губернатора**. Если у вас с ним нет каких-либо особо интимных отношений, то имеет смысл нащечтать его только для "продажи" захваченных в боях вражеских капитанов. Чем способнее капитан, тем большую сумму вам должны предложить за его голову. Впрочем, никто не заставляет расставаться с пленником в первом же городе: есть он, вроде бы, не просит, так что вполне можно поплавать и поторговаться.

Для любителей нарываться на неприятности незаменимая штука — **верфь**. Она есть далеко не в каждом порту, но только здесь вам отремонтируют корпус ваших кораблей и подлаивают их паруса.

Но не век же вам на берегу сидеть, пора отправляться в плавание. Выбрав то место на экране города, где курсор принимает форму кораблика, отправляйтесь на капитанский мостик и входите в **режим карты**. Здесь можно сделать немного — написать свои комментарии к морским сражениям, убрать сетку меридианов-параллелей или поставить ее на место, но главное

— именно с помощью карты вы передвигаетесь в пространстве.

Для начала никто не мешает получить информацию по всем имеющимся в поле зрения городам. Выбрав нужную точку на карте, нажмите левую клавишу мыши — и в путь. Создатели игры избавили нас от модных в последнее время идей заставить игрока каждую секунду управлять кораблем во время долгого занудного плавания. И за один только этот гуманизм я готов им памятник поставить. Течение, ветра — все это, конечно, здорово, но только первые два дня игры. К тому же поуправлять парусами вы еще успеете.

Здесь же все просто. Поплыли — так поплыли. Красная линия покажет ваше движение. Если хотите ускорить его, нажмите **TAB**; прервать, чтобы переговорить с боцманом — **F7**, поменять пункт назначения — **F9**. Перемещение корабля прервется только в двух случаях — если вы достигли заданной точки и можете сойти на берег или же если встретили любой другой корабль, независимо от того, дружественный или нет.

Любопытно, что любая такая встреча воспринимается программой как приглашение к бою. Не случайно, нажав на **Esc**, вы услышите голос: "Покидаем морскую битву", даже если дрались вы, в общем-то, и не собирались.

Итак, в любом случае вы попадете на экран перемещения по морю. Здесь уже придется считаться и с течениями, и с глубинами, и парусами управлять. Поэтому очень советую сразу же включить дополнительные экраны.





**CTRL+1** покажет направление ветра и скорость корабля. По нему удобно ориентироваться при маневрах, а они вам будут необходимы. Управление парусами крайне просто: каждое нажатие на “+” или ↑ на дополнительной клавиатуре поднимает один парус; на “-” или ↓ на дополнительной клавиатуре — опускает. При маневрах против ветра идти под полными парусами бессмысленно — это только уменьшит возможности судна.

Если вы ведете за собой другие свои суда, хорошей подсказкой может служить количество поднятых на них парусов; оно, как правило, оптимально, по крайней мере, с точки зрения компьютера.

**CTRL+2** позволит вам видеть, сколько парусов поднято, а также в каком состоянии находится корпус корабля. 100 % — норма.

**CTRL+3** — информация о противнике (этот же экран индицирует цель для пушек). Он аналогичен предыдущему.

**CTRL+4** покажет глубину под килем. Это актуально только при совсем уж близком подходе к берегу, но абсолютно необходимо: посадите корабль на мель — замается снимать.

В принципе можно нажимать на те же цифры и без **CTRL**, но тогда дополнительный экран появится лишь на то время, пока удерживаются клавиши, что довольно-таки неудобно.

Управление кораблем также несложно и осуществляется с помощью дополнительной клавиатуры.

**7** — налево;

**9** — направо;

**TAB** — ускорение времени;

**8, 4, 6 и 2** — вид от корабельных орудий. Если в зоне их досягаемости имеется цель, индицирующаяся на экране **CTRL+3**, пушки будут автоматически заряжены и нацелены. “Защита от дурака” отсутствует: выпалить можно и по своему:



Иногда (например, при штурме форта) бывает необходимо спустить на воду лодки. В этом случае нажмите **SHIFT+B** для флагмана и **SHIFT+L** для остальных.

После того, как освоитесь с управлением кораблем и привыкнете к информации на дополнительных экранах, нажмите **F8**, чтобы посмотреть тактическую карту. Она охватывает немалую зону и совсем не обязательно, что встреченные корабли у вас уже перед самым носом.

Существование тактической карты я бы рискнул отметить как ёдва ли не самую великолепную находку команды разработчиков. Вообще, бой настолько красив, зрелищен и продуман, что хочется проводить в сражениях все свободное время. С помощью этой карты вы можете не только подробно рассмотреть потенциального противника, узывая, сколько и каких кораблей находится в его распоряжении, каково их вооружение, сколько (примерно) человек экипажа и кто ими командует. В ваших силах также отдавать детальные приказы своему флоту: какому судну с каким драться, кого брать на абордаж, в какую сторону двигаться.

Для того, чтобы отдать приказ своему кораблю, выделите его, кликнув на его изображении мышкой. Если команда проста, она отдается с помощью курсора. Покажете на вражеское судно, курсор примет форму пушечки,



команда "К бою". Покажете на свое, — превратится в два следующих один за другим парусника: команда "Следовать".

Разумеется, этого часто недостаточно. Тогда, выделив корабль, ведите мышкой вниз, удерживая ее левую кнопку, и получите развернутый спикер, в котором будет и абордаж, и "спустить паруса", и многое другое.

Отметим также, что хороший капитан вполне может быть в меру инициативен. Если вы вступили в бой, но не отдали остальным кораблям никаких распоряжений, они также ввязутся в драку и могут даже самостоятельно брать на абордаж корабли противника.

Вернемся на экран боя. Единственное, чему вам осталось научиться, — это стрелять из пушек. **ALT** или **DEL** на дополнительной клавиатуре — одиночный выстрел. **SPACE** или **INS** на дополнительной клавиатуре, — залп. Однако прежде чем палить, решите, куда и чем.

У вас три варианта цели: корпус (**H**), палуба (**D**), и мачты (**M**).

И три типа зарядов: ядра (**C**), шрапнель (**S**) и бомбы (**B**).

Так что перед залпом неплохо было бы понажимать эти буквочки, чтобы не удивляться, с чего бы это вдруг шрапнель легко отскакивает от корпуса.

Как вы вскоре убедитесь, чтобы потопить врага, много ума не надо. Но апогей любого боя — это абордаж, когда вы во главе ревущей от возбуждения команды спрыгиваете на палубу противника. Как и в *Pirates! Gold*, здесь все традиционно — фехтование на шпагах. Разве что на место вражеского капитана может заступить один из его офицеров, да и расклад на дополнительной клавиатуре немного иной:

- 4** — шаг вперед;
- 8** — удар сверху;
- 7** — укол сверху;
- 2** — удар снизу;
- 1** — укол снизу — это атака;
- 9** и **3** — защита, соответственно, сверху и снизу;
- 6** — защита с шагом назад.

При захвате корабля, вы можете сразу же переместить на него своего капитана и часть команды или же перенести с него все полезное. Однако в ряде случаев это не слишком удобно, особенно если на судне, которое шло на абордаж, не слишком много места. Не переживайте: при завершении боя (если, конечно, он окончится в вашу пользу) вам будет предоставлена возможность свободно перемещать людей и грузы между кораблями.

И последнее, о чём необходимо сказать в завершение нашего **БЫСТРОГО СТАРТА** — при нажатии из большинства режимов **F10** появляется так называемое "Главное меню". Обычно оно служит для получения информации о вас самих, людях, кораблях, грузах и так далее, а также для реализации служебных опций. Через него же происходят все перемещения чего бы то ни было: товаров, денег, людей. Это еще одна чрезвычайно удобная находка создателей игры, позволяющая постоянно иметь под рукой все нужные сведения, удобно и свободно перемещаться между ними и, вообще, сильно облегчить себе жизнь. Но, увы, описывать там нечего: все настолько просто и наглядно, что разберется даже ленивый.

Что ж, теперь вы вполне можете соответствовать взятой на себя роли — английского дворянина Ричарда Грея.

• • • • •

## А что еще?..

- **Sea Legends: Стратегия победы** Д.Браславский  
*PC-Forum №3, PC-Review №28*
- **Uncharted Waters: Попытка исторического анализа** О.Сухачевский, Э.Сухачевский  
*PC-Review №23*
- **High Seas Trader** Д.Браславский  
*PC-Review №18*
- **Pirates! Gold: Друзья и враги** Д.Браславский  
*PC-Review №8*
- **Merchant Prince** Д.Браславский  
*PC-Review №7*
- **Uncharted Waters** Г.Евсеев  
*PC-Review №2*



# WARHAMMER

Mandscape,  
1995

## SHADOW OF THE HORNED RAT™

© Георгий Евсеев, 1996.

**Warhammer: Shadow of the Horned Rat** — игра для тех, кого не устраивает необходимость строительства и развития в играх типа **Warcraft 2** и **Command & Conquer** и кто хочет решать вопросы исключительно с помощью военной тактики на поле боя. Здесь Вы играете роль командира наемников, выполняющего определенные военные задачи за плату. Постепенно становится ясно, что существующий порядок вещей оказался под угрозой, и Ваш отряд — это та сила, которая может его сохранить.

### 1. Главное меню

**Главное меню** игры очень просто и содержит более-менее стандартные для такого случая пункты. **New Campaign** позволяет начать новую игру, **Load Campaign** — загрузить ранее отложенную. Пункт **Options** рассчитан на то, чтобы отыскать наиболее эффективное для Вашего компьютера соотношение между качеством графики и звука и скоростью игры. Попробуйте вначале оставить все как есть, а если скорость Вас не удовлетворит, то потихоньку отключайте одну возможность за другой.

#### Требования к оборудованию:

- 486DX/100 или Pentium
- быстрая графическая карта
- 8Мб памяти
- обязательно Windows-95

Оставшиеся пункты также ясны: **Credits** позволит Вам ознакомиться с авторским коллективом, а **Quit** — завершит работу с программой.

### 2. “Караван”

Вы начинаете игру с армией минимального размера, что позволит успешно пройти несколько первых миссий с постепенно возрастающей трудностью. Вы — это на самом деле Морган Бернхарт, командир отряда наемников. В Вашем распоряжении в начале игры имеются лишь два отряда.

**Grudgebringer Cavalry** — это основная элитная часть, находящаяся под Вашим непосредственным руководством. Этот отряд участвует во всех сражениях, и его гибель — конец игры. Будут ли участвовать в боях другие войска, решать Вам в каждом конкретном случае.

Игра проходит в двух основных режимах. Режим привала-“каравана”, которым управляет Дитрих, и, собственно, сражение. Дитрих выполняет обя-





занности бухгалтера-казначея и начальника отдела кадров одновременно. Он следит за предложениями "по работе", контролирует Ваши финансы и сообщает о наличии желающих присоединиться к Вашему войску.

Экран с изображением Дитриха, сидящего за столом, — это на самом деле большое меню, управляющее всеми не боевыми операциями. Сам Дитрих чаще всего увлеченно листает какую-то книгу. Однако, если он смотрит на Вас, то значит у него для Вас есть какая-то информация. Щелкните мышкой, и он сообщит Вам то, что знает.

Кучка монет на столе перед ним позволит Вам постоянно знать состояние финансовых ресурсов. Шкаф позади Дитриха — доступ к опциям (как из основного меню). Карта на стене справа служит для сохранения игры. Занавес на стене левее Дитриха — конец текущей кампании (Abort Campaign) и выход в главное меню.

К сожалению, прямая загрузка игры не предусмотрена: используйте Abort Campaign с последующей загрузкой из основного меню.

Значительный интерес представляет собой стопка книг слева внизу. **Книга магии** — это информация о заклинаниях, доступных входящим в Ваш отряд магам (вначале таковых нет), и о магических предметах, имеющихся в Ваших войсках.

Вы начинаете игру с волшебным мечом под названием Grudgebringer, способным раз в минуту атаковать одного из врагов огненным ударом. Другие магические предметы Вы сможете найти по ходу игры. Сейчас только отметим, что передавать эти предметы от одного отряда к другому невозможно, поэтому сразу прикидывайте, что кому будет нужнее всего.

**Troop Roster** даст Вам информацию о Ваших отрядах. Здесь Вы можете нанимать новые группы, если предстанет такая возможность, а также оценивать текущее состояние имеющихся и

добавлять к ним бойцов вместо павших, хотя далеко не во всех случаях Вы сможете восстановить все понесенные потери. Распуск и увольнение войск тоже осуществляется отсюда.

Последняя книга, **Battle Bestiary**, позволит ознакомиться со всеми ранее виденными видами боевых единиц, правда, на уровне беллетристического описания. По мере того, как Вы будете справляться с миссиями, Ваши знания об "окружающем Вас мире" будут пополняться.

И, наконец, стопка свитков в правой нижней части экрана — это выбор очередной миссии, которых может быть предложено одна или несколько.

### 3. Выбор миссии

Перед Вами открывается карта "театра военных действий" и по левой стороне выкладываются несколько свитков с боевыми заданиями на выбор. Впрочем, такой свиток может быть и только один.



В верхней части свитка название задания, под ним цена, которая будет Вам заплачена за его выполнение. Общее вознаграждение разбито на две части: то, что платится авансом, и финальная выплата по окончании миссии.

Под портретом бухгалтера — меню из трех пунктов. Brief — краткое описание миссии. Accept — согласие на ее



выполнение. Caravan — возврат к предыдущему экрану.

В любом случае внимательно изучите информацию о миссии: деньги, которые будут Вам заплачены, не обязательно ограничиваются суммой, указанной в описании миссии. Кроме того, иногда вместо суммы оплаты стоит слово Hopour. Это означает, что Вы проводите сражение, так сказать, "за свои деньги", оплачивая наемников из собственного кармана. В качестве вознаграждения Вы получите дополнительный опыт.

Кроме того, учтите, что одна миссия может включать и не одно, а несколько сражений. Будьте готовы встретить необычные и новые для Вас войска противников. Всегда ждите того, что Вам не удастся добиться успеха с первой же попытки.

Стандартным образом действий — это сохранение игры перед началом каждой миссии, прохождение ее любым способом ("как получится"), затем восстановление сохраненной игры или "правильные" действия в рамках миссии. Конечно, такой подход может рассматриваться как "не совсем честный", но если смотреть правде в глаза, то в современных играх сложные миссии практически невозможны пройти с первой попытки без дополнительной информации.

#### 4. Боевые единицы и их свойства

Все боевые единицы обладают рядом параметров. Вы, если захотите, сможете разобраться в них сами. Ключевым фактором для Вас должен стать Опыт. При наборе двух, четырех и шести тысяч единиц опыта, некоторые боевые параметры соответствующего отряда возрастают. Маги получают новые заклинания при наборе каждой тысячи единиц опыта. Разница в боевых возможностях между неопытными и опытными отрядами достаточно велика, и

это важнейший фактор для прохождения игры.

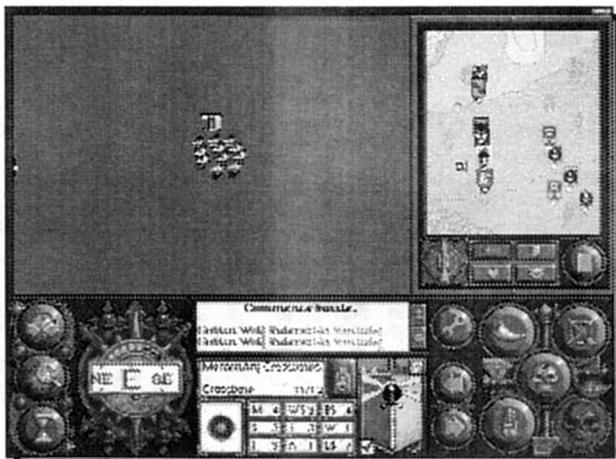
Опыт начисляется только за врагов, уничтоженных ДАННЫХ отрядом, что должно приниматься Вами во внимание. Страйтесь, чтобы ВСЕ активно используемые боевые единицы набирали необходимый опыт.

После выбора миссии Вам предложат выбрать боевые единицы, которые примут участие в ее выполнении. Плата за участие в миссии, грубо говоря, раз в десять больше, чем за то, чтобы солдаты не разбежались в промежутке между миссиями. Вы должны стараться выполнять миссию минимально возможными силами, иначе Ваши расходы очень быстро окажутся больше доходов. Персональная гвардия (Grudgebringer Cavalry), как уже говорилось, принимает участие во всех миссиях.

После того, как нужные боевые единицы выбраны, Вы еще должны определить, в каком порядке они пойдут в бой. В большинстве случаев у Вас будет возможность перестроить войска непосредственно перед битвой, но при нападении врага из засады Вам придется начинать сражение прямо из походного строя.

#### 5. Управление сражением

Сражение — ключевая часть игры. Экран меняется и оказывается разбит на несколько управляющих зон. Будьте





готовы к тому, что интерфейс игры менее удобен, чем в **Warcraft 2**.

Верхняя левая часть экрана изображает текущий фрагмент театра военных действий. В правой части сверху находится мелкомасштабная карта поля боя, хотя и на нее оно может поместиться не целиком. Нижняя часть экрана отведена под управляющие кнопки и справочную информацию. С точки зрения управляющих воздействий обе карты совершенно равноправны, и Вы можете отдавать приказы так, как это Вам удобнее.

Перед началом битвы Вам предложат расставить войска по желанию. Зона, в которой Вы можете это сделать, ограничена флагжками. Нажмите левую кнопку мыши на той части, которую хотите переместить, и двигайте мышь с нажатой кнопкой, пока боевая единица не займет желаемого положения. Если Вы будете делать это с нажатой клавишей **Ctrl**, то сможете развернуть ее фронтом в желаемую сторону.

Учтите, что осадные машины вообще нельзя перемещать в ходе игры, так что их начальная расстановка приобретает особо важный характер.

Обратите внимание на три левые кнопки в нижней части экрана. Две верхние из них служат для разворота и изменения масштаба поля зрения камеры, с помощью которой Вы смотрите на поле боя. Нижняя кнопка служит для начала, остановки и окончания сражения. В период расстановки войск она имеет вид флагжа (начать бой), затем примет форму песочных часов (пауза) и в конце сражения — палатки (конец боя).

С точки зрения играющего сражение идет в режиме реального времени, хотя в глубине алгоритма "зашита" тактовая схема. Один такт соответствует примерно 30 секундам реального времени. Впрочем, для большинства задач Вы можете забыть о внутреннем отсчете ходов.

Скроллировать как поле боя, так и карту, Вы можете при помощи правой кнопки мыши. Нажав левой кнопкой мыши в желаемую часть окна карты,

Вы сможете сразу же увидеть в основном окне, что происходит в этой точке.

Нажав на любую боевую единицу (лучше всего на щит-флажок) в любом из окон, Вы сделаете ее текущей. Разумеется, вражескими частями управлять нельзя. Информация, которую Вы можете о них получить, крайне ограничена. В основном, это примерный вид доспехов и грубая оценка их тренированности: один маленький череп — новобранцы, три — регулярные войска, четыре — гвардия, большой череп — элитные части.

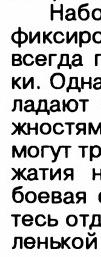
Если же Вы выбрали свою боевую единицу, то получите полную информацию о ее параметрах. Кроме того, в правой части экрана появится большой набор управляющих кнопок. Три самые левые из них, впрочем, никогда и не исчезают.



- Верхняя — это выбор опций, включающий дополнительную возможность немедленного прерывания текущей битвы с выходом в главное меню.



- Кнопки со стрелками позволяют перебирать свои боевые отряды в прямом или обратном порядке. При этом на отряд настраивается камера, а внизу выдается информация о нем. Однако, при этом отряд не становится текущим, и его необходимо еще раз выбрать, чтобы отдавать ему приказы.



Набор из пяти кнопок еще правее — фиксирован. На одних и тех же местах всегда появляются одни и те же кнопки. Однако, не все боевые единицы обладают всеми потенциальными возможностями, кроме того, многие приказы могут требовать последовательного нажатия на несколько кнопок. Текущая боевая единица, которой Вы собираетесь отдавать приказы, помечается маленькой иконкой с галочкой в левом нижнем углу ее эмблемы. Начнем последовательно.



- Нижняя правая кнопка с изображением головы определяет, включается ли компьютерный искусственный интеллект (AI) в управление данной боевой единицей. Если он включен (по умолчанию), то данная боевая единица



будет реагировать в бою на ближайшее окружение: атаковать проходящих мимо врагов, выбирать оптимальную дистанцию для стрельбы, и так далее. Если Вас по каким-либо причинам (а такие есть) в данный момент это не устраивает, то, нажав на эту кнопку, Вы можете этот интеллект отключить. Маленькая иконка в правом верхнем углу эмблемы этого отряда показывает, включен ли этот режим в данный момент.

- В левом нижнем углу — кнопка заклинаний, которая появляется только у магов. Нажмите на нее, и вместо информации о текущей боевой единице появится список доступных заклинаний. Выделенные светлым цветом доступны в настоящий момент. Вы можете принять три различных решения. Во-первых, Вы можете указать конкретное заклинание и конкретную боевую единицу, на которую оно должно быть направлено. Такое заклинание будет применено один раз.

Во-вторых, Вы можете повторно нажать на ту же самую кнопку. Если Вы теперь укажете боевую единицу, то маг будет постоянно атаковать ее заклинаниями по собственному выбору, когда это возможно. Третий вариант — это повторное нажатие на кнопку заклинаний и указание в качестве мишени самого мага. В таком случае маг будет сам выбирать не только используемое заклинание, но и цель. Этот вариант удобен для использования в момент жаркой схватки, когда возможности для применения заклинаний открываются неожиданно и лишь на короткое время.

Доступность заклинаний для магов опирается на использование Spell Points. Эти очки изображаются голубыми точками над компасом. Каждый цикл изображаемых под ними "ветров магии" может как добавить, так и унести неиспользованные очки. Все Ваши маги используют этот общий запас совместно. Нетрудно понять, что возможность использования магии, вообще



говоря, непредсказуема, хотя Вы смело можете рассчитывать на то, что Ваши маги окажутся в состоянии использовать заклинания довольно часто.

Пока команда не закончена, в любой момент можно нажать на иконку в виде черепа, которая прерывает формирование не доведенной до конца команды.

- Верхняя левая кнопка с изображением ступней служит для отдачи приказа на перемещение. Можно сразу указать точку на карте, и боевая единица направится в эту точку. Если Вы нажмете клавишу Ctrl, то можно будет задать на карте маршрут, включающий до девяти точек. Это полезно, если на пути встречаются помехи: в таких случаях компьютерный интеллект иногда путается, и отряд начинает блуждать буквально "в трех соснах".

Кроме того, нажав на кнопку управления движением, Вы получите и возможность перестроить отряд. Правая верхняя кнопка в виде четырех стрелок прикажет каждому человеку повернуться на месте, так что происходит разворот фронта. Это самая быстрая операция поворота, хотя таким образом можно повернуть только на 90 или 180 градусов.





Кнопка в нижнем левом углу управляет более естественным разворотом, когда первая шеренга отряда остается первым (фронт не меняется).



В верхнем левом углу есть кнопка, которая позволяет изменить число шеренг. Нажмите ее, и две кнопки в левом столбце позволят Вам увеличивать или уменьшать количество таких рядов, причем текущее их количество будет указано на еще одной кнопке, не используемой для управления. Большее число шеренг эффективнее при обороне, но хуже при нападении.



- Кнопка с черепом служит, как и раньше, для отмены не доведенного до конца приказа, а кнопка с раскрытым ладонью — для того, чтобы отменить приказ, уже выполняемый. Так как мы сейчас говорим о движении отряда, это означает "На месте... Стой!".



- В правом верхнем углу находится кнопка, которая служит для нападения на врага. Сначала поговорим о пехоте и кавалерии. Для них самый простой способ закончить эту команду — это указать на боевую единицу врага. Соответствующий отряд отправится догонять (или встречать) ее и вступит с ней в бой. Кроме того, в верхнем левом углу появится кнопка с рожком — это команда Charge (Атака).

Такой способ нападения более эффективен, чем обычный, по крайней мере в первый момент схватки. Искусственный интеллект может дать эту команду за Вас (если включен), но ручное управление может при случае принести больше пользы.



- Если боевая часть может атаковать противника на расстоянии (лучники или осадные машины), то Вы увидите еще одну кнопку в виде скрещенных стрел.

Она служит для атаки врага издали. Варианты здесь примерно такие же, как и для мага.

Вы можете нажать на эту кнопку, а затем указать вражескую боевую единицу, эта часть врага будет обстреливаться с доступной частотой. Вы можете указать и не на врага, а на сам этот отряд — тогда он займется поиском цели. Наконец, Вы можете дать команду обстрелять точку на поле боя, если Вам это зачем-либо понадобилось. В последнем случае выстрел будет произведен ровно один раз.

Кнопка с раскрытой ладонью означает прекращение огня.

И, наконец, последняя группа команд, которые могут нам понадобиться. Это довольно небольшой набор действий, которые возможны в ходе рукопашного боя или бегства. Как только Ваша и вражеская боевые единицы вступили в соприкосновение, между ними начинается схватка, можно сказать, до по-





бедного конца. Ваше вмешательство в нее весьма ограничено.

- Пожалуй, самая главная возможность здесь — это средняя кнопка с вздутыми мускулами. Пока Вы держите ее нажатой, соответствующая часть бьется с увеличенной силой. Однако, разумеется, в это время Вы не сможете управлять какими-либо другими боевыми единицами.

 - Кнопка с флагом в правом верхнем углу экрана приказывает Вашей части обратиться в бегство. Это имеет смысл делать только в том случае, если можно рассчитывать, что она действительно сумеет спастись. Например, бегство пехоты от кавалерии почти наверняка приведет к поголовному ее истреблению.

 - В правом нижнем углу есть икона для использования магических предметов, имеющихся у данного отряда. Большая их часть используется автоматически, однако в некоторых случаях Вам придется сделать это вручную. Кроме того, маг способен применять заклинания и в бою.

Если же Ваша часть обратилась в бегство по любой причине, то все, что Вы можете сделать, это попытаться остановить ее. Если AI включен, то это будет делаться автоматически. Если это не удастся и часть убежит за пределы поля боя, то Вы не сможете ее больше использовать в этом бою. Когда же в бегство обращается вражеская часть, то Ваша боевая единица, добившаяся такого успеха, обычно начинает ее преследовать. Если Вы не рассчитываете добить ее до конца, то можете попытаться прекратить преследование. В обоих случаях используется кнопка с открытой ладонью.



Ну вот, пожалуй, и все, что необходимо знать, чтобы начать играть. После боя Вы получите полный отчет о том, насколько удачно Вы выступили и сколько денег'в связи с этим получили.

Требования к качеству успеха в сражении очень высокие, поэтому "пирровы победы" не помогут Вам пройти игру. О других ее секретах рассказывается в статье, посвященной стратегии: Успехов Вам в освобождении человечества от Рогатой Крысы.

• • • • •



## А что же?..

- **Warhammer: Стратегия игры**  
Г.Евсеев  
*PC-Forum №3, PC-Review №29*
- **Warhammer: Shadow of the Horned Rat**  
С.Борбовский  
*PC-Review №26*
- **Fantasy General: Быстрый старт**  
С.Симонович  
*PC-Review №27*
- **Fantasy General: Стратегия и тактика на высшем уровне сложности**  
С.Симонович  
*PC-Review №27*
- **Fantasy General: Советы главнокомандующему**  
Г.Евсеев  
*PC-Review №27*
- **Battle Bugs**  
Г.Евсеев  
*PC-Review №15*



## А все ли Вы знаете об играх...

### **Alien Logic: Skyrealms of Jorune**

Эта игра имеет встроенное меню для приобретения предметов по ходу игры. Запустите ее командой:

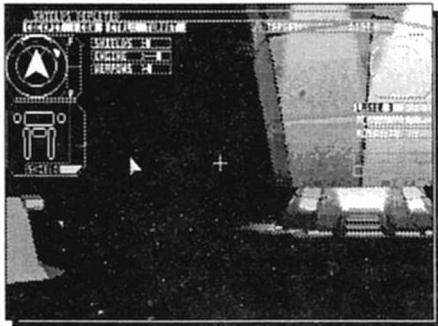
ALIEN /J

В ходе игры на виде сбоку нажмите клавишу "С" и Вы попадете во встроенное меню, которое позволит Вам получить кучу разных приятных вещей.

### **Battledrome**

Начиная игру, задайте свое имя начинающимся со звездочки (например, "\*John").

Это должно дать Вам около 500 миллионов долларов.



### **Daedalus Encounter**

В этой игре Вы имеете доступ к двум различным фант-возможностям. Во-первых, Вы можете перейти к любой сцене игры. Для этого из главного меню выберите пункт "Game". Нажмите Alt+F5. Выберите пункт "Jump to" и Вы увидите отметки, соответствующие различным эпизодам игры. Укажите на тот эпизод, на который хотите перейти.

Во-вторых, можно пропускать головоломки. Для этого нажмите комбинацию Alt+Shift+первая буква названия

головоломки. Например, если головоломка называется "Probe Logic Circuit", то нужная комбинация — Alt+Shift+P. Из этого правила есть некоторые исключения, например, головоломка "Orbit" с кодом Alt+Shift+I. Вообще говоря, коды для разных головоломок различны.

### **Civilization 2**

Предлагаем Вашему вниманию набор не очень связанных между собой полезных советов по игре **Civilization 2**.

Клетка, на которой Вы строите город, автоматически производит одну единицу ресурсов (щит), даже если эта территория не должна их производить. Поэтому не стройте свои города непосредственно на "благотой" клетке. Постройте город рядом с ней и Вы получите дополнительный ресурс, крайне полезный на начальном этапе развития Вашего города.

Хижинки на неисследованной территории способны обеспечить Вам бесплатные боевые единицы, не говоря уже о деньгах и технологиях. Поэтому займитесь их поиском на раннем этапе игры, насколько это позволят производимые Вами войска. Достоинства намного перевешивают опасность выпустить "на свободу" орду варваров.

Для обеспечения защиты на начальной и средней стадиях игры Вам будут особенно полезны такие чудеса света как Великая Стена (Great Wall) и Мастерская Леонардо (Leonardo's Workshop). Эти два чуда позволят Вам держать оборону относительно легко, не создавая излишней нагрузки на экономику и научные усилия.

Вести войну при демократической форме правления не так уж легко. Постарайтесь контролировать возмущение в городах при помощи чудес света. Woman's Suffrage и Cure for Cancer уменьшают отрицательное воздействие больших армий, находящихся далеко от дома. J.S.NBach Cathedral также очень удобен. Используйте торговлю и караваны для ускорения строительства чудес, чтобы иные цивилизации не опередили Вас по этим самым важным пунктам. Как правило, компьютерный противник начинает строительство чу-



да, как только он совершает необходимое открытие.

Увеличьте свое производство при помощи Hoover Dam. Это чудо увеличивает производство во всех Ваших городах и одновременно уменьшает загрязнение, что скажется на Вашем окончательном счете. Используйте сеть железных дорог, чтобы обеспечить боевые действия меньшим числом войск. Таким образом Вы можете атаковать врага на одном конце континента, а на следующем ходу перебросить свои войска на противоположный его конец.

После того, как Ваши города будут иметь систему ПВО, постройте аэродромы в нескольких клетках от города и заполните их истребителями. У бомбардировщиков есть неприятная тенденция побеждать истребители, охраняющие город. Пусть они лучше потратят свои силы на пехоту, а в ответ на своем ходу Вы без особых проблем разберетесь с ними.

Компьютер теперь не только хорошо атакует, но и эффективно защищает свои города. Для эффективной атаки Вам придется действовать различными силами. Начните с того, что атакуйте с помощью воздушных сил, кораблей и крылатых ракет, перемалывая основную массу защитников города. Используйте шпионов для уничтожения ключевых сооружений, таких как городские стены, береговые батареи и ракеты ПВО.

Окружите город, прежде чем захватить его. Чем больше Ваших войск вокруг города, тем с меньшим числом партизан придется Вам иметь дело потом. Часто компьютер после падения города просит о заключении мира, чтобы затем провести контртаку через несколько ходов. Если у Вас установлена демокра-

тия и Вы не можете нарушать договоры, убедитесь, что все ключевые позиции вокруг города (такие как форты) в Ваших руках, прежде чем идти на решающий штурм.

Будьте уверены, что у Вас достаточно сил для защиты города, прежде чем брать его. Переход города из рук в руки, мало того, что снижает его величину, дает компьютеру возможность похищить у Вас несколько важных технологий. Учтите также, что для похищения технологий компьютер часто посыпает шпионов в недавно потерянные города. Подготовьтесь к такой опасности.

## Rebel Assault

Может быть, Вам пригодится информация о том, как соотносятся внутренние номера миссий, названия глав игры и кодовые названия.

Номер миссии	Глава игры	Название на уровне: легкий средний трудный
1A	Flight Training — Part I	
1B	Flight Training — Part II	
2	Asteroid Field Training	
3	Planet Kolaador	
4A	Star Destroyer Attack	<b>FALCON BIGGS,ACKBAR</b>
4B		
5A	Tatooine Attack	
5B		
6	Asteroid Field Chase	
7	Imperial Probe Droids	
8	Imperial Walkers	<b>KAIBURR</b>
9A	Stormtroopers	
9B		
10	Protect Rebel Transport	
11	Yavin Training	
12	Tie Attack	
13	Death Star Surface	
14A	Surface Cannon	
14B		
15A	Death Star Trench	<b>MYNOCK,BESPIN</b>
15B		
	Конец игры (Это не глава!)	<b>DAGOBAH KESSEL</b>
		<b>ORGANA MIMBAN</b>

Встроенный фонт-режим не так легко активизировать, как обычно. Дождитесь анимированного логотипа LucasArts. В это время нажмите ВВЕРХ-ОГОНЬ, ВНИЗ-ОГОНЬ, ВЛЕВО-ОГОНЬ, ВПРАВО-ОГОНЬ. Если все сделано правильно, то раздастся звонок, голос произнесет "LucasArts" и фонт-режим будет активирован.



В этом режиме Вы можете когда угодно перейти на любую главу игры, нажав соответствующую шестнадцатичную цифру. То есть, клавиша "3" — это переход к третьей главе, "A" — к десятой главе, "F" — к пятнадцатой главе.

Кроме того, "+" на дополнительной клавиатуре в любой момент "ремонтирует" корабль, а ESC — это быстрый переход к очередной вставной анимации, то есть, по сути, к концу текущей главы.

## Cyclones

Эта игра имеет встроенные флинт-коды, которые задаются при загрузке игры с командной строки. Первым параметром должно быть кодовое число 8335791.

Например, Вы можете запустить игру командой:

**CYCLONES 8335791 -DE -W8 -L2 -A2 -J  
(или) <Карта> X Y Z**

-D — установка уровня сложности

E — легкий (Easy)

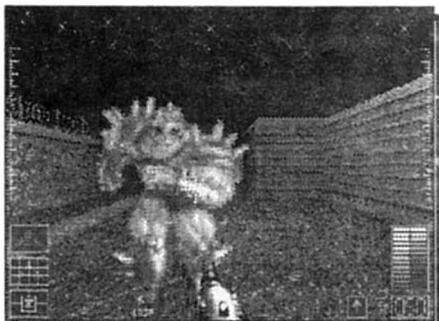
M — средний (Medium)

H — трудный (Hard)

-W<число> — начать имея все виды оружия вплоть до указанного номера с полным боекомплектом.

-L<число> — начать с указанного номера уровня. Герой автоматически попадает на запланированную стартовую точку для этого уровня. Уровни игры с номерами 9, 17, 18, 20 и 24 не закончены при создании игры и не посещаются при нормальном ее прохождении.

<Карта> (вместо номера уровня) — указать карту уровня по имени (файлы с расширением .MAP) и положение героя на ней. По умолчанию принимаются координаты 1, 1.



**-A<число>** — Начать игру с указанным типом доспехов/ручного оружия:

1 — Sabre glove,

2 — Saw glove,

3 — Nano hand

**-J** — Начать игру с реактивным двигателем (и огромным запасом энергии для него)

Если Вы запустите игру командой:  
**CYCLONE 8335791**

( обратите внимание: без буквы S в конце), то Вы сможете сыграть ОДИН уровень, причем сразу, без заставки к игре. После этого игра закончится. Правильные флинт-коды работают и здесь.

## Hi Octane

В этой игре флинт-коды реализованы на редкость легко.



Alt+F1 — уничтожить себя

Alt+F2 — уничтожить всех противников

Alt+F3 — полный запас топлива

Alt+F4 — полный боекомплект

Alt+F5 — полная защита

Alt+F6 — добавить к гонке лишний круг

Alt+y — включить автопилот

Alt+c — выключить автопилот

## Chronicles of the Sword

Если вы собираетесь играть в эту, прямо скажем, не самую лучшую из адвенчуар, то учтите, что в ней встречаются ситуации, которые уже обычно не попадаются в других играх. Вы можете пропустить предмет или выход из локации, потому что он находится в очень



тёмной части экрана. Иногда активная зона достаточно велика, иногда мала, так что будьте терпеливы!

В частности, у Вас могут возникнуть подобные проблемы с яйцом дракона. Очень трудно обнаружить, что выход в следующую зону — это очень маленькая "активная область" на самом правом краю экрана. Подобная ситуация возникает и в других местах.

## Superkarts

Финт-коды этой игры активизируются в ее различные моменты. Если Вы наберете ORIEL, на экране с командой "Go Karting", то вместо команды EXIT появится возможность выбора трассы.

Напечатайте BRASENOSE в магазине и Вы получите дополнительные \$10000, которые можно будет потратить на покупки.

И, наконец, наберите MANICMARTIN во время гонки и Вы получите неограниченное число турбоускорителей.

## Metal Marines

Вот коды уровней для этой простой, но занятной игры.

Номер уровня	Название уровня	Пароль уровня
1	GAEA	PNTM
2	COUGAR	HBBT
3	EAGLE	PCRC
4	BISON	NWTN
5	GRAMPUS	LSMD
6	ICEBERG	CLST
7	EUROSTORM I	JPTR
8	EUROSTORM II	NBLR
9	EUROSTORM III	PRSC
10	ARTEMIS	PHTN
11	POSEIDON	TRNS
12	KINGDOM	RNSN
13	SANDSTORM	ZDCP
14	ZIHARD	FKDV
15	KIWI	YSHM
16	SNARLFISH	CLPD
17	MARLION	LNVV
18	CHINGLONG	JFMR
19	SUKURA	JCRY
20	SUNRISE	KNLB

## Slipstream 5000

Наберите на экране главного меню REFINERY и Вы получите возможность



состязаться на любой трассе, а также крупную сумму денег для покупки всевозможного оборудования.

## Raptor

Игра имеет много забавных встроенных возможностей.

Установите дату на своем компьютере на 16 мая (год — любой). Появится новый враг в виде коровы, снабженной лазерным оружием.

Нажмите клавишу Backspace во время игры, и Вы получите Deathray и полный запас энергии корабля, за что будут взяты все Ваши деньги. Однако, эта возможность работает и в том случае, если никаких денег у Вас и так нет.

Перед запуском игры дайте команду:  
SET S\_HOST=CASTLE

В левом верхнем углу должно появиться сообщение:

"GOD mode enabled"

а Вы получите самый лучший корабль, все виды оружия и большой запас денег.

Для того, чтобы перейти на любой интересующий Вас уровень, нажмите на экране "Sector":

Z — сектор Bravo  
X — сектор Tango  
Y — Outer Regions

Затем отпустите эту клавишу и нажмите интересующий Вас номер уровня на верхней буквенной строке (QWERTY...). Q соответствует первому уровню, T — пятому, O — девятому (последнему).

• • • •



# Ghost Bear's Legacy

(продолжение Mechwarrior 2)

Программа предоставлена компанией  
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

© Сергей Симонович, 1996.

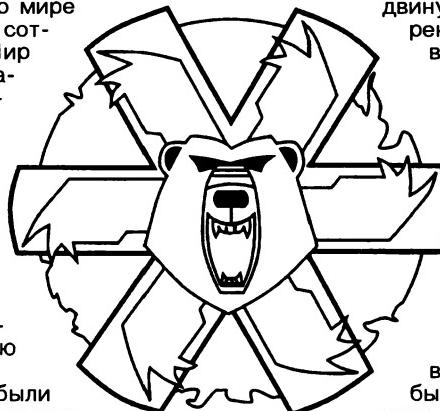
## Немного истории

"...Они были совсем детьми, когда попали в руки суровых и безжалостных офицеров-инструкторов, которые сначала разрушили его личность, а потом на свой лад воссоздали заново."

Роберт Торстон, "Путь Кланов"

Звездная Лига, созданная в 2571 году, объединила пять могучих сил Внутренней Сфера. Десятилетия взаимного истощения завершились договором о мире и экономическом сотрудничестве. Мир длился до конца двадцать восьмого столетия, когда незаконно смещенный со своего поста лидер Звездной Лиги Александр Керенский собрал офицеров, оставшихся ему верными, и покинул Внутреннюю Сферу в надежде создать новую цивилизацию.

В 2786 году были основаны пять планет Пентагона, которые должны были стать убежищем изгнанников, но и здесь сохранилась былая напряженность, и через пятнадцать лет



### Минимальная конфигурация:

Процессор: 486DX2/66; ОЗУ: 8МБ;  
SVGA; Шина VESA или PCI;

Обязательно наличие диска  
**Mechwarrior 2**

вспыхнула новая война, а за ней последовал новый исход.

После смерти Александра Керенского его сын Николай собрал группу из 800 единомышленников и в удаленном звездном кластере основал колонию под названием "Страна Мечты". Он разделил своих сторонников на 20 кланов и организовал их военную структуру. Каждый клан является как бы одновременно и семьей и военной группировкой.

Со временем кланы окрепли, а затем вернулись и захватили планеты Пентагона, насаждая повсюду свой образ жизни, в основе которого лежала евгеническая программа выведения Воинов. Суть ее в том, что Воины, представлявшие главные касты кланов, выводились генетическим способом из лучшего генофонда.

Действие игры происходит в 3058 году в тот самый момент, когда кланы, покорившие Пентагон, двинулись на захват Внутренней Сферы с целью восстановления Звездной Лиги. Они вынуждены спешить и конкурировать друг с другом. Тот клан, который первым захватит Терру (колыбель всех цивилизаций), обеспечит себе лидерство в будущем мире.

Долгое время клан Медведей был в забвении, а ведь во времена основания он был едва ли не сильнейшим кланом. Однако смертельная схватка Волков и Соловьев неожиданно вывела Медведей на первые роли. Они изготовились к вторжению во Внутреннюю Сферу, когда произошло непредвиденное.

Враг нанес упреждающий удар по святая святых клана — по хранилищу генетических материалов. Похищено все, что накапливалось сотни лет. Без этого банка у клана нет прошлого и не будет будущего. Ваша задача найти и вернуть то, что составляет смысл жизни клана и жестоко покарать пиратов.



## Новые боевые машины

К основному пакету программы добавляет более дюжины новых боевых машин. Их данные приведены ниже.

### Новое вооружение

#### 1. Противоракетная система

Автоматическая система поражения вражеских ракет, основанная на крупнокалиберных пулеметах. Основной недостаток — необходимость в большом боекомплекте.

#### 2. Реактивная система Agrow IV

Ракетная система дальнего радиуса действия. Рассчитана не на поражение отдельных целей, а на удары по площадям. Наносит сильнейшее поражение всем объектам, находящимся в радиусе 45 метров от эпицентра.

#### 3. Flamer

Огнеметная установка, использующая перегретую отработанную плазму основного реактора машины. Эффективна только на дистанциях плотного контакта (10-20 метров). Применение требует особой осторожности, поскольку при выстреле выделяется большое количество тепла. Удобна против мелких и быстрых машин противника, по которым трудно произвести прицеливание другими видами оружия.

#### 4. Ракеты Inferno

Ракеты специального назначения. Действие основано на перегреве машин противника. Применение аналогично SSRM-2 и SRM-2.

#### 5. Система наведения NARC

Специальные ракеты-маячки с магнитной головкой. Когда такая "липучка" попадет в машину противника, излученный маяком сигнал используется для наведения всех "своих" ракет на цель. Избавиться от навешенного маяка невозможно.

#### 6. Торпеды

Аналог ракетного вооружения, но для морского боя. Ракетные установки не могут использовать торпеды, а торпедные установки — ракеты.

### Миссия 1 Trial on Alshain

*"КРОВОПУСКАНИЕ* — другое название для АТТЕСТАЦИИ, предназначенной определить, удостоится ли кандидат чести быть принятным в ряды воинов Кланов. Во время АТТЕСТАЦИИ кандидат должен победить хотя бы одного из трех противников в трех поединках. В случае двух или трех побед кандидату немедленно присваивается офицерское звание. В случае поражения кандидат переводится в более низкую касту."

Роберт Торстон, "Путь Кланов"

Этой миссией Вы заканчиваете период тренировки в качестве кадета и должны показать способности водителя боевой машины — Воина. Тщательно подойдите к выбору боевой машины — с ней Вам придется впоследствии отправляться на настоящее боевое задание. Мы можем рекомендовать Marauder IIc, а в качестве конфигурации вооружения вполне подходит основной вариант машины. То есть, можно ничего специально не настраивать.

Миссия сбалансирована так, что уничтожить одного наступающего на Вас меха не очень сложно, но уничтожить двух и, тем более трех, Вам вряд ли удастся, если не применить военную хитрость...

...Вы не успеваете еще толком оглядеться, а на Вас уже наступает цепь робомехов-соперников. С первых же

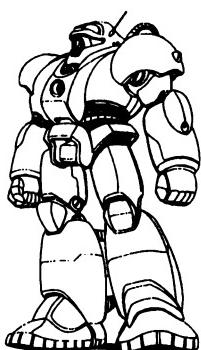
### Horned Owl

Масса:

35т

Максимальная скорость:

97,2 км/ч



С шестью юп-двигателями обладает уникальной прыжковой способностью



## Incubus

**Масса:**

**30т**

**Максимальная скорость:**

**138,6 км/ч**



**Легкая разведывательно-диверсионная машина**

секунд схватки Вы попадаете под обстрел лазеров и ионно-плазменных орудий. Промедлите еще чуть-чуть, и Вам придется познакомиться с ракетами — это будет Вашим последнимзнакомством в жизни.

Чтобы выиграть в этой схватке и уничтожить всех трех соперников, начните с того, что включите полный задний ход. Это делается клавишами [Серый +] и [Backspace]. Уворачиваясь от снарядов наступающих мехов, Вы задом перевалите через холм и скроетесь за гребнем от огня. Здесь

можно остановиться и спокойно осмотреться.

Сгруппируйте все оружие в одну группу — клавиши [Shift + 2] и [Enter], после чего переключитесь на групповой огонь — клавиша [\]. Теперь наводитесь на ближайшего соперника — клавиша [E] и ждите, пока он не появится на гребне холма. С такого малого расстояния промахнуться почти невозможно, а одновременная ударная мощь всех стволов способна разнести в клочья любого соперника нескольки залпами.

Со вторым и третьим соперниками можно поступить примерно так же. В общем, немного практики, и Вы вступите в игру сразу капитаном.

## Миссия 2 Defend on Mannedorf

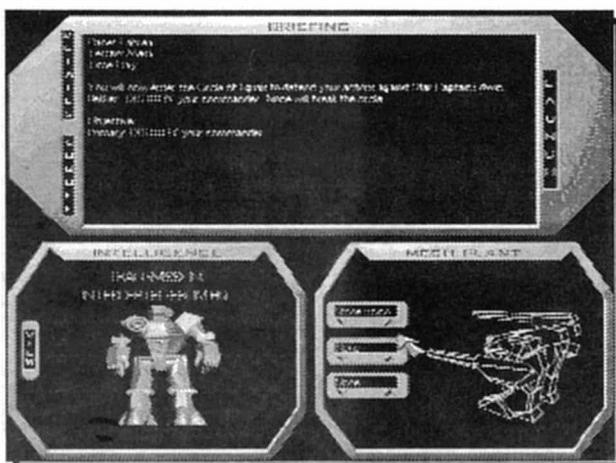
*“Мне даже не пришлось проявить какого-то особого героизма, чтобы завоевать себе право на Родовое Имя. Я получил его, что называется, по сумме очков...”*

*Роберт Торстон, “Путь Кланов”*

Если Вы прошли “кровопускание” с боевым мехом Marauder, то с ним же и отправляйтесь на первое задание — охрану коммуникационного узла связи на планете Маннедорф. Место это безопасное и спокойное, как раз под стать вчерашнему кадету. Военная обстановка вокруг этой планеты сложилась так, что нападения со стороны враждебных кланов можно не опасаться — сложная система понятий о Кодексе Чести не позволяет им это сделать.

Но не все оказалось так просто. Налет на планету совершила банда бродячих наемников, которым нет никакого дела до Кодекса Чести. Кто-то хорошо им заплатил за уничтожение узла связи и, в первую очередь, параболической антенны.

В этой миссии Вас ждут девять вражеских робомехов. Наилучшим





оружием, которым Вы можете оснастить свою машину, являются автоматические пушки LB 10 AC. В принципе, пушки LB 20 намного мощнее, но зато у LB 10 дальность немножко выше, а в этом бою это оказывается важным. Теллопоглотители можете снять, они не потребуются, да и на двигательной установке тоже можно смело экономить.

В первой волне на Вас идут *Atlas* и *Raven*. Оставьте "Атласа" партнерам, а сами разделайтесь со вторым. Но далеко от базы не отходите, поскольку во второй волне, десантирующейся сверху, будут сразу четыре легких робота, которые сосредоточат свой огонь на антенне. Автоматическими пушками Вы легко сможете расстрелять их в момент приземления.

В третьей волне опять две машины — *Raven* и *Victor*. Вот где Вы почувствуете пользу от дальности пушек LB 10 AC. А если будете стрелять метко и не израсходуете боекомплект впустую, то у Вас останется достаточно снарядов для уничтожения самого мощного противника — "Аннигилятора" (*Annihilator*).

Выполнив задание, возвращайтесь в ангар — миссия будет завершена.

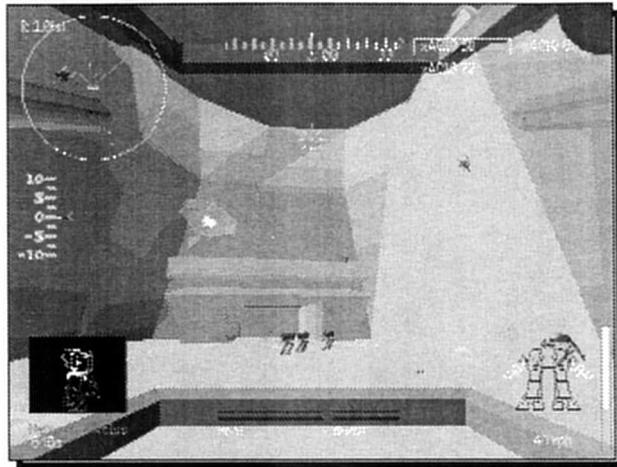
### Миссия 3 Patrol on Mannedorf

*"Я делал все, чтобы моя звезда победила. Все, что было мне во вред, я оборачивал себе на пользу".*

*Роберт Торстон, "Путь Кланов"*

В этой миссии Вы уже действуете не один, а в качестве командира звена (звезды), то есть, у Вас есть напарник. Вам надо пройти по маршруту в порядке следования навигационных пунктов: Alpha, Beta и так далее и убедиться, что все в порядке.

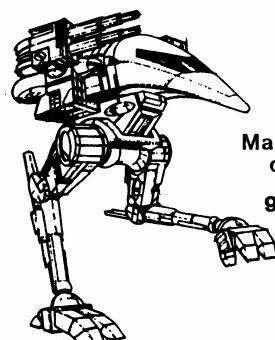
Воспользуйтесь тем же мехом, что был и в прошлой миссии — это верный



путь к победе. Правда, он не очень быстр, но это не страшно.

Пока будете обходить пункты Alpha и Beta, придет сообщение о том, что замечен противник. Покинуть маршрут патрулирования нельзя, но и оставить свою базу на его милость тоже невозможно. Поэтому надо воспользоваться помощью ведомого (стармейта). Это делается клавишей [B]. Отдайте ему команду "Attack my target" (Атакуй мою цель) и продолжайте патрулирование, не спуская глаз с того, как складывается ситуация. Желательно переключить

### I.S. Raven



Масса:  
35т

Максимальная  
скорость:  
90,7 км/ч

В стандартной конфигурации несет NARC-маячки. Близко не подпускать!



локатор на 2-х километровый радиус обзора, чтобы четко представлять себе всю обстановку. Это делается клавишей [X].

К тому времени, когда погибнет Ваш напарник, Вы уже закончите патрулирование пунктов Alpha и Beta и успеете в пункт Gamma на перехват вражеских машин. С пушками LB 10 AC, открывая огонь за 600 метров до противника, Вы сможете без труда подавить огневые точки и машины врага.

### **Миссия 4 Trial on Alshain**

*“Перед битвой офицеры Клана сходятся вместе и разыгрывают почетное право участвовать в бою. Это сложнейшая процедура. Называется она Спор Благородных.”*

*Роберт Торстон, “Путь Кланов”*

Враг похитил генофонд Клана. Это великое достояние Прошлого, без которого у Клана нет Будущего. Лучшие воины Клана заявили о готовности покарать похитителей и вернуть генофонд. Среди многих к Спору Благородных допускают и Вас с Вашей звездой, состоящей из трех боевых машин.

Бой происходит трое на троє, то есть на равных, но на самом деле все машины соперников концентрируют огонь на Вашей машине Kodiak и вы-

жить в этом испытании непросто, если не...

...Наверное, Вы уже догадались, что как и в первой миссии надо включить “полный назад” и удалиться за гребень холма. Там можно остановиться и заняться тактикой. Во-первых, группируйтесь оружие, а во-вторых, надо назначить цели своим ведомым. Если этого не сделать, то все три машины соперников навалятся на Вас одновременно.

Когда будете раздавать цели партнерам, оставьте себе робот марки “Naga”; скорее всего командир группы соперников находится в нем. Разбив парой удачных залпов эту машину, спокойно идите на помочь стармейтам, и победа будет полной.

### **Миссия 5 Defend on Chandler**

*“ — Мы что, всегда, когда будем встречаться с врагом, будем ожидать, что он поведет себя, как принято?*

*— Если у него есть честь — да.”*

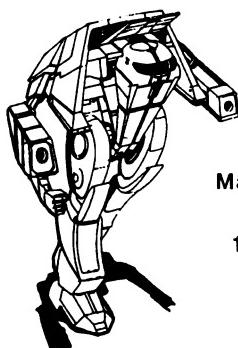
*Роберт Торстон, “Путь Кланов”*

**Задача.** Ваша разведгруппа высадилась на планете Chandler для сбора информации. Как самого малоопытного из водителей, Вас оставили охранять десантный корабль “Justice”, а группа ушла в поиск.

**Проблема.** Основной проблемой является очень большое число нападающих — до 10 единиц! Это первая более-менее трудная миссия в игре. В первой волне атакует кластер из четырех робомехов, затем к кораблю приближается диверсионная группа из четырех элементалов и, наконец, напоследок подходит звезда еще из двух мехов.

Совершенно неожиданно появление так называемых элементалов (Battle Suit). Строго говоря, это не боевые мехи. Это живые люди в специальных тяжелых доспехах. Элементалы проходят специальный генетический отбор. Они на полторы головы выше, чем самые высокие из обычных людей и могут нести на себе тяжелые доспехи и вооружение, развивая при этом приличную скорость. Нередко они выполняют роль камикадзе, при этом могут быть вооружены ядерными (!!!) минами.

### **Phantom**



Масса:  
**40т**

Максимальная  
скорость:  
**138,2 км/ч**

В разряде легких и быстрых машин этот меч не выглядит слишком удачным по сравнению с “Инкубусом”



Из-за своего малого размера (по сравнению с боевыми мехами) элементы могут быть не видны на экране локатора, они могут не захватываться в боевой прицел, они столь мелки и быстры, что обычным вооружением в них попасть непросто.

Таким образом, основной проблемой в этой миссии является количество боевых единиц соперников. Вооружая робота энергетическим оружием (лазеры, плазменные пушки и т.п.), Вы снижаете его скорострельность, и в бою против четырех противников он может не устоять. Вооружая машину снарядами и ракетами, Вы можете легко остаться без боеприпасов к концу боя — Вам не хватает боекомплекта на все цели.

**Решение.** Ключ к победе — огнемет. Поскольку ни за кем гоняться не надо, упрощаем двигатель до модели 300XL. Для борьбы с первой волной робомехов противника ставим 2 автоматические пушки LB 20 AC или LB 10 AC. Для борьбы с элементалами очень хорошо подходит огнемет Flamer. Он не требует точного наведения на цель.

Количество теплопоглотителей уменьшаем до минимального (лишь бы выдержать выстрел из огнемета), а боеприпасов для пушек берем столько, сколько позволяют вес и место.

Здесь пушки надо сгруппировать, но групповой огонь не включать, чтобы

не тратить зря снаряды. Они и без этого отлично потрошат наступающие машины противника. Вы можете спросить, а зачем же тогда их группировать? А это маленькая хитрость. Делается это для того, чтобы в поочередную стрельбу из разных стволов не включалась бы стрельба из огнемета. Он не нужен, пока не подошли элементалы и будет зря перегревать машину. Зато когда он станет необходим, переключитесь на него клавишей [Enter].

Первые четыре меха должны быть уничтожены так, чтобы у Вас осталось достаточно снарядов на заключительную часть миссии. В идеале у Вас должно еще оставаться не менее 50-ти процентов. За элементалами придется побегать с огнеметом. Затягивать с их уничтожением не стоит, поскольку они могут взорвать Ваш корабль ядерной миной.

## Миссия 6 Strike on Chandler

...Ваш боевой робот не троется с места без Вас, ибо Вы направляете его. Точно так же Вас самих направляют те, кто над Вами. А над всеми нами — наш Клан, и по правилам, принятым в нем, мы живем..."

Роберт Торстон, "Путь Кланов"

**Задача.** Разведгруппа вернулась ни с чем. Генерал Тенгван сумел уйти со своими приспешниками. Впрочем, еще есть шанс перехватить его. Известно, что где-то в пустыне он сделает остановку на секретной базе для дозаправки своего корабля топливом. Вам необходимо:

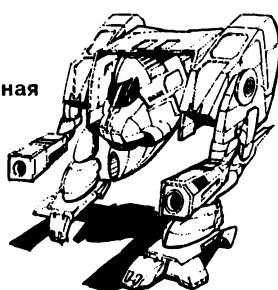
- разыскать эту базу;
- перехватить там вражеский корабль и вывести его из строя;
- идентифицировать и вывести из строя боевую машину генерала Тенгвана (он должен быть взят живым и до прошен).

**Проблемы.** Здесь все непросто. Во-первых, чтобы пройти к базе, надо выдержать десяток схваток со всевозможной техникой врага. Все это надо сделать очень быстро, поскольку корабль ждать, пока Вы подойдете к нему, не будет. И, наконец, даже если ус-

### Linebacker

Масса:  
**65т**

Максимальная  
скорость:  
**99,5 км/ч**



Эта машина сочетает высокую скорость и тяжелое вооружение. Она умеет держаться на дальней дистанции и наносить оттуда серьезные поражения



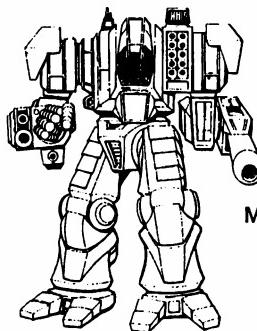
пеете вовремя, у вас будут проблемы с тем, чтобы догнать быстрый и легкий робомех генерала Тенгвана — он очень быстро бегает. А стрелять в него можно только с близкой дистанции и только по ногам.

**Решение.** Решаем проблемы по одной. Прежде всего, скорость. Без нее здесь делать нечего, а наш Kodiak — далеко не самый быстрый мех. Посему ставим на него четыре jump-двигателя для развития горизонтального ускорения.

Вторая проблема — количество врагов. Как и в предыдущей миссии их так много, что ракетно-артиллерийского оружия может не хватить, а энергетическое оружие отнимает слишком много времени из-за необходимости бороться с перегревом. Как и в прошлый раз, снимаем все теплопоглотители, ставим две пушки LB 10 AC, вместо огнеметов ставим счетверенную установку крупнокалиберных пулеметов с боекомплектом не менее 200 патронов, а оставшиеся вес и место отдаем боеприпасам для пушек. К сожалению, на полный боекомплект места не хватит.

Третья проблема — быстрый старт. Стартовать надо так быстро, как только можно. В момент старта над Вашей головой пролетит десантный корабль Драконов, направляющийся на секретную базу. Посмотрите, куда он полетел, запомните курс и стартуйте в этом направлении, включив jump-дви-

## Grizzly



Масса:  
70т

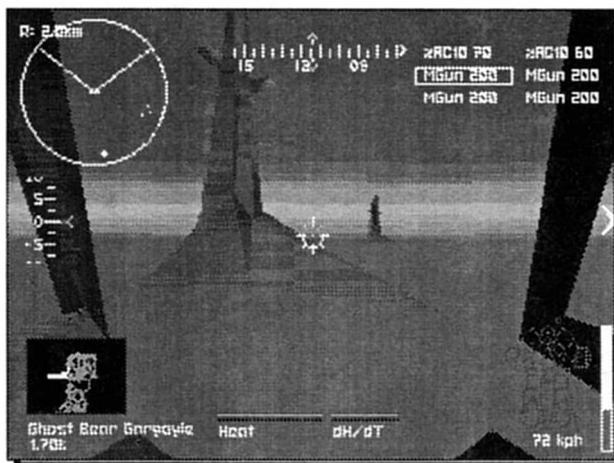
Максимальная  
скорость:  
64,8 км/ч

Сочетает тяжелое вооружение и тяжелую броню. Аналог таких машин из других кланов как Summoner и Hellbringer

гатели для горизонтального ускорения [Home].

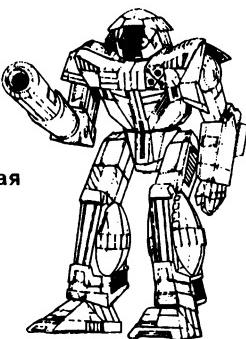
Пока идете, переключите локатор на 2-х километровый радиус [X] и сгруппируйте все четыре пулемета. Переключитесь на групповой огонь. Впереди по курсу увидите остроконечную каменную скалу. Держите курс на нее, оставляя ее справа. Когда дойдете до нее, увидите впереди еще одну такую же. Обходите ее так же. Так же поступите с третьей и четвертой.

Эти скалы образуют полукольцо вокруг базы Драконов на расстоянии примерно километр от нее. Следуя по этим ориентиром, Вы обойдете базу и зайдете в тыл. В самом начале пути на Вас могут напасть три штурмовых флаеры. Лучше бы с ними дела не иметь — силы и боеприпасы надо беречь до конца. Но здесь все зависит от Вашей скорости. Если Вы достаточно быстро стартовали и двигались, не теряя десятых долей секунды, эти флаеры могут потерять Вас из виду и заняться Вашим напарником, который их и прикончит. Если Вы где-нибудь промешкали, Вас





## I.S. Victor



Масса:

80т

Максимальная  
скорость:

64.8 км/ч

Универсальная машина общего на-  
значения

могут догнать от одного до трех флей-  
еров, что очень плохо. Отбивайтесь  
сгруппированными пулеметами.

Хоть Вы и обошли базу с тыла, все-  
таки на боевое охранение из трех ма-  
шин типа Raven Вам придется на-  
ткнуться. Сгруппированные пулеметы  
помогут расстрелять эту группу как в  
тире. Теперь бегом на вражескую базу.  
Ее многочисленное боевое охранение  
Вам почти не страшно. Как раз в это  
самое время к базе с противоположной  
стороны подходит Ваш напарник, кото-  
рый шел кратчайшим путем. Он заби-  
рает весь огонь на себя.

Если Вы нигде не задерживались и  
бежали, регулярно используя jump-  
двигатели, то успеете как раз вовремя.  
Корабль Драконов только собирается  
стартовать. Дайте по нему пару очере-  
дей из пушек, и он уже не взлетит, а  
выбросившаяся из него фигурка гене-  
ральского робота будет пытаться  
скрыться в пустыне. Вся Ваша надежда  
только на Jump-двигатели. Только с ними  
Вы сможете догнать генерала, а когда  
окажетесь совсем рядом, отбейте  
ему пулеметом ногу. Если хорошо  
стреляете, можете для интереса ото-  
рвать еще и пару рук.

Так почти без царапины решается эта  
в общем-то очень непростая мис-  
сия. Обездвижив генерала, возвращай-  
тесь на помочь своему напарнику. До-  
бить нескольких противников из авто-

матических пушек уже не будет слож-  
ным делом. Заодно можете спалить за-  
правочную станцию Драконов.

## Миссия 7 Strike on Wolcott

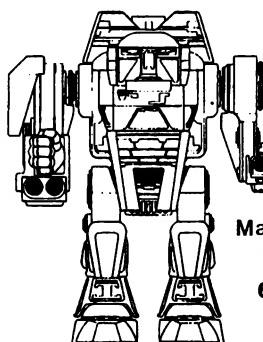
“... в нас течет кровь воинов,  
нам легче чем кому бы то ни было  
поверить, что мысль может оживи-  
вать металл.”

Роберт Торстон, “Путь Кланов”

Допрос генерала Тенгвана и поиск  
похищенного генофонда привел Вас  
на планету Уолкотт. Дело происходит в  
лесу и притом ночью. Очень поможет  
инфракрасное зрение [L]. Ваша зада-  
ча — разыскать укрепленную базу  
Драконов, а в ней обнаружить боевой  
мех марки “Хатамото-Ши” с генера-  
лом Ренташи. Эту машину надо обяза-  
тельно проинспектировать (выполня-  
ется клавишей [I]).

Возьмите точно такую машину, ка-  
кая была в прошлой миссии. Это удач-  
ная компоновка, и с ней Вы без труда  
одержите победу. Несколько “Атласов”  
и прочей мелкоты не должны предста-  
влять для Вас проблему. Когда найде-  
те базу, найдете и главные ворота. Они  
откроются выстрелом в сенсорный  
элемент (справа внизу). Внутри разы-  
щите генерала Ренташи.

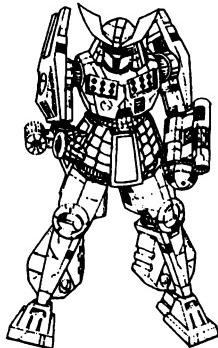
## Executioner

Масса:  
95тМаксимальная  
скорость:  
64.8 км/ч

Тяжелая машина, предназначенная  
для продолжительных операций и  
далких рейдов



## I.S. Hatamoto-Chi



Масса:  
80т

Максимальная  
скорость:  
65 км/ч

Универсальная машина общего назначения

## Миссия 8 Circle of Equals

“Жизнь – это Круг Равных.  
Там Судьба стремится подчинить себе Клан Волка и проигрывает.

Там Судьба хочет разбить Клан Медведя и смиряется.

Там Судьба хочет заставить прислушаться к своим речам Клан Сокола и внемлет Клану сама.”

Роберт Торстон, “Путь Кланов”

Эта миссия опять-таки очень проста и формальна. По-видимому, она нужна только для того, чтобы придать некоторую законченность сюжету.

В последней операции у Вас возникли разногласия с непосредственным начальником — капитаном Бейкером. Он счел, что Вы нарушили кодекс чести, оставив в живых генерала Ренташи. Вы считаете, что важнее не кодекс, а информация, которая поможет вернуть украденный генофонд. Высшее командование одобрило Ваши действия, но один из двух должен погибнуть. Либо Вы, либо капитан Бейкер. Таков Путь Клана.

Приводить описание этой миссии мы не будем. Все настолько просто, как будто вместо заслуженного капитана Вам подсунули несмышленого кадета.

## Миссия 9 Raid on Jeanette

“...Думать положено касте ученых. Спрашивать положено подкасте учителей. Думать и спрашивать – значит сомневаться. Воину сомнения ни к чему...”

Роберт Торстон, “Путь Кланов”

Допрос генерала Ренташи показал, что Драконы, скорее всего, не участвовали в нападении на хранилище генофонда. Незадолго до этого они прошли несколько своих боевых машин клану Ягуара, — возможно, это их рук дело.

Чтобы получить доказательства, командование принимает решение совершив налет на планете Jeanette, опорную базу Ягуаров. Ваша задача — прорваться к базе и тщательнейшим образом проинспектировать каждое сооружение, клавиша [Q], затем [I].

Миссия очень интересна. Двум Вашим машинам (Kodiak и Dire Wolf) привостоит целая стая ягуаров, во главе со Stone Rhino. К счастью, они разбиты на три пары, а сам Stone Rhino вообще действует в одиночку.

Вооружение боевой машины жестко изменить. Пулеметные установки, с которыми мы ходим уже с шестой миссией, лучше снять — здесь нет для них целей, а поставить хорошо бы что-нибудь дальнобойное, например ракеты, пусть даже и самые легкие — LRM 5, главное — чтобы боекомплект был побольше.

## Миссия 10 Defend on Jumpship

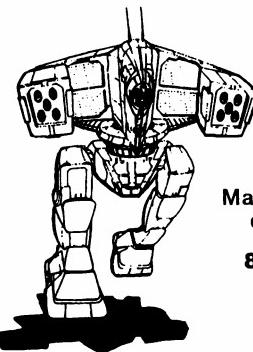
“Т-КОРАБЛИ (“ПРЫГУНЫ”). Транспортные средства для межзвездных перелетов. Впервые разработаны в XXII столетии... Прозвище “Прыгуны” эти корабли получили за свою способность мгновенно перемещаться из одной точки пространства в другую...”

Роберт Торстон, “Путь Кланов”

Странно, но налет на базу Ягуаров ничего не дал. “Драконовских” машин на складах и в ангарах обнаружить не удалось. Что ж, надо делать налет еще на одну планету...



## Naga



Масса:  
80т

Максимальная  
скорость:  
86,4 км/ч

**Ударный мех, сочетающий высокую вооруженность и высокую скорость.** Основная задача — огневая поддержка других машин. Слаб в ближнем бою, но высокая скорость позволяет соблюдать дистанцию. Нередко используется командирами подразделений

Но Ягуары вне себя. Они возмущены и, желая мести, перехватывают Ваш крейсерский корабль-прыгун прямо в космосе.

Сражение происходит на поверхности космического корабля. Будьте осторожны: малая сила гравитации не позволяет Вам быстро бегать, — слишком легко оказаться "за бортом". Из-за солнечной радиации не работает система прицепления.

Ваши противники — десяток штурмовиков и один десантировавшийся мех. Когда Вы с ними разделаетесь, прилетит крейсер Ягуаров, — его тоже надо уничтожить.

Как обычно для борьбы с летательными аппаратами, подходят сгруппированные пулеметы, хороши автоматические пушки, но надо иметь и что-то из ракет (для уничтожения тяжелого крейсера). Есть вероятность, что недобитые штурмовики противника

будут пытаться выйти за пределы радиуса действия Вашего оружия. Поэтому хорошо, если ракеты будут дальнобойными.

Последний совет: включите ИК-зрение (клавиша L).

## Миссия 11 Trial of Possession

*"Величайшим вкладом нашего Клана в развитие искусства ведения войны стала организованная система ставок и заявок... Мы заявляем противнику, что хотели бы получить в случае победы... В ответ противник указывает силы, которые он бросает на защиту. После этого мы проводим среди своих Спор Благородных, который призван решить, кто из нас отправится в бой."*

*В сражении победитель будет располагать лишь теми силами, которые указаны в его заявке. Он вправе в бою затребовать подкрепление, не превышающее разницы между победившей, самой экономной заявкой и заявкой, оказавшейся на втором месте."*

*Роберт Торстон, "Путь Кланов"*

Теперь Вам уже ясно, что не Ягуары похитили генофонд, — их кто-то подставил. Но кто? Вам нужна информация. Но просто так Вам ее Ягуары не отдадут. С другой стороны, Ваши





налеты на их планеты им тоже ни к чему.

Полковник Невверсен, командир дивизиона корпуса Ягуаров, предложил Вам решить все вопросы в "Состязании за Обладание". Организуется турнир, каждая сторона делает заявки и выставляет бойцов на арену. Ставкой в сражении выступает информация.

Вы — участник резервной группы, и Ваша задача стоять в ожидании команды на ввод подкрепления, впрочем, она приходит достаточно быстро. Технически эта миссия совершенно несложна. На арене много Ваших партнеров и самое большое, что может выпасть на Вашу долю, добить двух-трех калек.

Проиграв эту схватку, Ягуары откывают Вам, что транспортный корабль, перевозивший закупленные ими машины Драконов, был атакован неизвестным кланом, а машины — похищены. Пираты несли на себе эмблемы клана Волка, но эти эмблемы были какими-то необычными.

Теперь понятно, почему Ягуары не открыли этих фактов ранее, а затребо-

вали проведения "Состязания". Кодекс Чести не позволял им признать, что их корабль был ограблен пиратами, которые сумели уйти безнаказанными.

### **Миссия 12 Defend on Alshain**

*"Если против моих трех боевых роботов было пять вражеских, я знал, как распределить силы, как максимально использовать особенности ландшафта. Я знал, когда надо отступить, когда ударить, когда совершить неожиданный прыжок..."*

Роберт Торстон, "Путь Кланов"

На Вашу планету совершено нападение группы наемников, и Вас бросают на отражение атаки. В этой миссии все слишком просто. Никакой новой стратегии и тактики она не открывает, это просто необходимая часть сценического действия.

Захваченные в плен наемники признали, что для диверсии их наняли какие-то люди, принадлежавшие клану Волка. Это еще раз подтверждает правдивость информации, полученной от Ягуаров.

### **Миссия 13 Trial on Alshain**

*"... Он стремился к офицерскому званию не потому, что хотелось власти. Нет, но чем выше звание ему удастся получить, тем скорее он сможет завоевать себе Родовое Имя, войти в когорту Бессмертных".*

Роберт Торстон, "Путь Кланов"

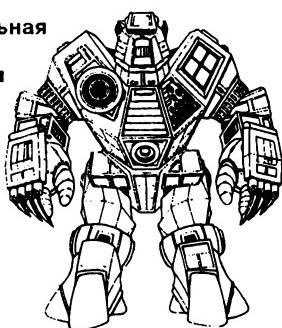
Теперь враг известен, но за право сразиться с ним надо еще побороться. Перед Вами вновь испытание в "Круге Равных". На сей раз перед Вами три машины. Ваша задача — победить хотя бы одну. Победив все три, Вы поднимете свой офицерский ранг сразу на три пункта.

Здесь опять-таки дело обстоит точно так же, как и раньше. Единственная особенность в том, что теперь Вы можете попробовать себя за рычагами управления самой могучей машины — Stone Rhino.

## Kodiak

Масса:  
**100т**

Максимальная  
скорость:  
**64,8 км/ч**



Высокая (для тяжелых машин) скорость, но не самое мощное вооружение с ограниченным боекомплектом делают эту машину наиболее пригодной для диверсионных миссий, например для захвата вражеских штабов



## Миссия 14 Underwater Strike

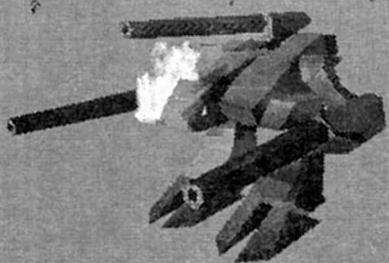
*“Первым ощущением был оглушительный, почти непереносимый шум, внезапно обрушившийся со всех сторон. И одновременно — невыносимая боль в голове...”*

*Роберт Торстон, “Путь Кланов”*

Ослабленный в непрерывных войнах с кланом Сокола, клан Волка распался на две фракции — Crusaders и Warden. Первые сочли своей главной целью как можно более быстрый прорыв во Внутреннюю Сферу и захват Терры, вторые же придерживаются мнения, что кланам нечего делать в коррумпированной и разложившейся Внутренней Сфере. Их миссия — охрана порубежья.

В поисках похищенных в пиратском набеге боевых машин Драконов, Ваше командование решило предпринять налеты на главные базы обеих фракций. На Вашу долю досталась полностью покрытая водой планета Тан (Thun).

Это миссия может стать суровым испытанием для Вашего компьютера. Рельеф морского дна настолько разнообразен, а количество объектов, за которыми машина должна “следить” — столь велико, что на “не самых быстрых “Пентиумах” торможение становится не просто заметным, а досадным. Если у Вас скромная 100 МГц-овая 486-ая машина, Вам надо до предела



## Stone Rhino

Масса:

100т

Максимальная скорость:

54 км/ч



Мощнейший мех, рассчитанный на самостоятельные задачи и затяжные миссии

упростить графику, отключить все излишества, и тогда хоть как-то прицел будет слушаться.

Но и в боевом отношении эта миссия — не подарок. Работа здесь выбрать нельзя. Что дали — то дали. Оружие тоже не выбирается.

Торпеды — страшное оружие и, если Вы окажетесь в зоне прямой видимости вражеских машин, можете не сомневаться, Вы их получите в полной мере. Путь к победе лежит через грамотное использование рельефа и естественных укрытий. Главная задача — чтобы более одного соперника в зоне прямой видимости у Вас не было.

Вода, в отличие от воздуха, обладает прекрасным теплопоглощением. В

этой миссии Вам не придется страдать от перегрева оружия. Так что можете группировать свои протонно-плазменные пушки (PPC) “по максимуму” — не перегреетесь.

Не старайтесь быстро бегать — не получится, — рельеф морского дна не позволит. Не выползайте в центр котловины — окружат и разобьют. Жмитесь спиной к стенке и прячьтесь за утесами. Следите за шкалой высоты. Из всех возможных направлений перемещения Вам лучше всего подходит то, которое ведет вверх.



Когда покончите с первыми тремя боевыми мехами, двигайтесь по направлению на пункт ALPHA — вскоре выйдете из котловины на ровную поверхность. Здесь придется отразить налет вражеских подводных лодок. Против них хорошо “работают” торпеды. Если подводная лодка “села” Вам на голову и Вы не можете поймать ее в прицел, попробуйте ее “стряхнуть”. Это делается быстрым реверсированием хода (клавиша BACKSPACE).

В навигационном пункте ALPHA Вас ждет самый настоящий лабиринт. Пройти по узким каналам и проходам лабиринта Вам поможет вид со “спутника” (F3). Выберите самый крупный масштаб (клавиша “X”).

В этом лабиринте Вы и найдете похищенные боевые машины Драконов, свидетельство преступной деятельности Волков группы Crusaders. Эти машины надо уничтожить, но помните, что Вы здесь не только ради разрушений. Ваша главная задача — разведка и, прежде всего, эти машины надо ПРОИНСПЕКТИРОВАТЬ.

Теперь все ясно. Понятно, кто и с какой целью похитил генофонд Медведей. Затормозить Ваше быстрое продвижение во Внутреннюю Сферу было главной задачей мерзавцев.

### **Миссия 15 Strike on Moritz**

*“Я помню, что такое — видеть врага в прицеле, когда твой боевой робот идет сквозь огонь и взрывы. Я помню, как кулак с хрустом ломает челюсть врага”.*

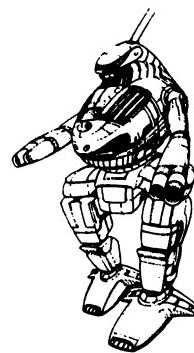
*Роберт Торстон, “Путь Кланов”*

Планета Мориц (Moritz), город Нью-Коффтон (New Coffton). Здесь налетчики скрывают похищенный генофонд.

Современный индустриальный город с разветвленной транспортной сетью доживает последние минуты. Ваша задача — уничтожить все боевые машины врага, определить местонахождение генофонда и разрушить город, оставив нетронутым только одно сооружение, в котором хранится генофонд.

У Вас есть напарник, но в этой миссии от него не очень много толку. Все надо делать быстро. Почувствовав бли-

### **I.S. Annihilator**



**Масса:**

**100т**

**Максимальная скорость:**

**32 км/ч**

Мощнейший мех, применяемый в оборонительных миссиях. Несет солидный боекомплект оружия ближнего боя. Близко не подпускать!

зкий крах, Волки могут пойти на уничтожение генофонда.

Вооружение следует установить достаточно разнообразное. Здесь должны быть ракеты дальнего действия, чтобы издалека расстрелять засевших в городе Волков. Необходимы автоматические пушки для ближнего боя в городских кварталах. Не обойтись и без энергетического оружия: на разрушение сооружений никаких боеприпасов не хватит.

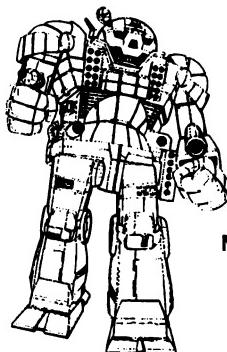
В целом миссия не сложная, но красивая.

### **Миссия 16 Strike on Moritz 2**

*“...После боя мы всегда подбираем все обломки с поля сражения, ничему не даем пропасть. Точно так же обстоит дело и с идеями. Отжившая или бесполезная идея может быть превращена в полезную и служить на благо общества.”*

*Роберт Торстон, “Путь Кланов”*

Нью Коффтон разрушен, генофонд найден, но... не весь. Вам удается спасти наследие Ганса Йоргенсена, но ведь есть еще вторая, женская половина основательницы клана, Сандры Тсэнг. Где же она?

**I.S.Atlas**

**Масса:**  
**100т**

**Максимальная**  
**скорость:**  
**54 км/ч**

**Универсальная машина общего назначения**

Воздушная разведка обнаружила повышенную активность в одном из отдаленных горных районов планеты. Не здесь ли скрывается генофонд?

Ваша задача — пройти по длинному горному ущелью, найти вход в подземные пещеры (он скрыт за водопадом), обыскать их и найти контейнер. Разумеется, всех встреченных вражеских робомехов надо уничтожить.

Как и в предыдущей миссии, здесь нужны разные виды оружия. Единственная разница: ракет дальнего радиуса действия надо немногого, а боеприпасов для автоматических пушек — как можно больше (в тесных пещерах с ракетами не повоюешь).

Как и предыдущая миссия, эта проблема не представляет, но в силу своей необычности весьма интересна.

### **Миссия 17 Strike on Orbital Platform**

“...Превыше всего — необходимость. Убийство оправдано лишь тогда, когда оно необходимо. И такая необходимость порой возникает...”

Роберт Торстон, “Путь Кланов”

Вы успешно выполнили свою задачу, вернули генофонд Клану, а вместе с ним вернули Клану будущее. Осталось поставить последнюю точку и уничтож-

жить орбитальную станцию, последнее лого Волков-раскольников.

Вы уже знакомы с боем в космосе и понимаете, что бегать и маневрировать невозможно. А начинаете эту миссию Вы в крайне неудобной позиции — под огнем четырех стационарных установок вражеской платформы. Через несколько секунд такого огня Вы — покойник.

У Вас есть только один шанс — использовать jump-двигатели для прыжка вертикально вверх. Это выведет Вас из-под убийственного кинжалного огня.

Начните с уничтожения вражеских орудий. Их четыре. Три — спереди и одно, самое страшное, сзади. Когда их подавите, начинайте искать проход на станцию. Для этого надо подпрыгнуть и, в тот момент, когда Ваша машина поравняется с отверстием, включить движение вперед. Все управление jump-двигателями осуществляется клавишами:

<b>Insert</b>	<b>Home</b>	<b>PgUp</b>
<b>Delete</b>	<b>End</b>	<b>PgDn</b>

Далее все просто. Следуя порядку навигационных пунктов ALPHA, BETA, GAMMA, надо пройти по коридорам станции, уничтожить охрану, добраться до реактора, расстрелять его и бежать сломя голову, пока не разнесло в атомную пыль.

Это самая сложная миссия в игре. Ее сложность, увы, никак не соответствует сложности предыдущих миссий, и она выпадает из тонкого баланса всей игры в целом.

• • • •

*А чё с ним?..*

- Как создавали **Mechwarrior**

С.Бобровский  
PC-Review №22

- **Mechwarrior 2: Быстрый старт**

С.Бобровский  
PC-Review №23

- **Mechwarrior 2: Реализм или графика**

С.Симонович  
PC-Forum №2, PC-Review №24

- **Mechwarrior 2: Стратегия победы**

С.Симонович  
PC-Help №2-3, PC-Review №24-26



### Требования к оборудованию:

- 486/33;
- 8 Мб памяти;
- SVGA;
- CD-ROM;

© Сергей Бодровский, 1996.

Идея игры — создать свою трансгалактическую империю, не прибегая к открытым вооруженным конфликтам, а используя по возможности цивилизованные методы конкуренции. Другими словами, это космический менеджмент, весьма напоминающий *Transport Tycoon*, когда Вам необходимо оптимально организовывать транспортные потоки для получения максимальной прибыли.

В начале игры Вы должны указать название своей корпорации, затем выбрать любимый цвет, которым будут выделяться Ваши космические линии (по умолчанию предлагается красный), и, в заключение, свою расу. Это могут быть, конечно, люди, затем *Коликары* — аме-бообразные существа, общающиеся с помощью телекинеза, и, пожалуй, наиболее безобидные из всех, далее идут *Тезарианцы*, прекрасные торговцы и исследователи. Есть еще *Секании*, весьма агрессивные создания, которые любят брать под свой контроль большие группы звездных систем, и *Крэк'Н-хэды*, самая старая и умная раса, строящая наиболее безопасные и надежные торговые линии.

Каждая из рас имеет свои отличительные особенности и предпочтения в покупках тех или иных товаров, но, как это часто бывает в играх, вполне можно обойтись без излишней информации, которая не оказывает принципиального влияния на ход игры, а только отвлекает на несущественные детали.

Расы нередко вступают в войну друг с другом (в том числе и с Вами). На это тоже можно не обращать внимания, так как эти войны обычно приводят, самое худшее, к уничтожению двух-трех кораблей.

Последний вопрос перед началом игры — выбор уровня сложности. Самый простой — *beginner*, самый сложный — *expert*. Отличаются они исходным уровнем развития планет (в самом сложном варианте он минимальный) и начальным количеством денег. Интел-

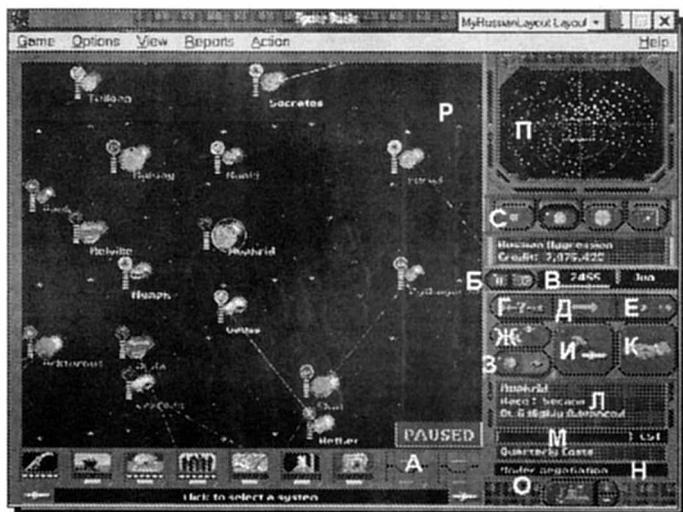


Рис. 1.



лекуальность компьютерных оппонентов, к сожалению, не меняется.

Игровое поле (см. рис. 1) представляет из себя вид на галактику: набор планет, первоначально не связанных друг с другом торговыми путями, названия которых окрашены в белый цвет (окно **P**). У каждой расы в начале игры по одной планете. В правом верхнем углу расположена глобальная карта галактики (окно **P**) с прямоугольником, отображающим ее текущую увеличенную часть. Вы можете перемещать его щелчком мышки. Масштабирование главного окна осуществляется с помощью трех кнопок **C**.

Игра основана на заключении контрактов с планетами, незанятыми конкурирующими компаниями, и установлении между ними торговых путей. Если планета уже находится под юрисдикцией другой расы, то доступ к ней Вы теряете полностью, хотя есть специальные методы ведения подрывных действий, о которых будет сказано ниже.

Выберите ближайшую к Вашей отправной точке планету, и нажмите кнопку **K** (рис. 1). Появится окно установления контакта с данной планетой. Ее представитель предложит Вам условия торговли с ними (арендную плату космопорта) и дополнительные требования вроде желаемых товаров и необходимости строительства в определенный срок увеселительных заведений, например, казино. Соглашайтесь на эти требования, нажав кнопку *Submit*. Теперь пошло время переговоров Вашего "посольства" с данной планетой. При этом она подкрашивается в фиолетовый цвет. Сам процесс переговоров может занять от одного месяца до двух лет.



Рис. 2.

Число команд, занимающихся переговорами, ограничено. Первоначально у Вас будет всего одна команда, но Вы всегда можете нанять новые (пункты меню *Action/Negotiation Teams/Hiring*). Содержание их обходится в некоторую сумму, поэтому Вы можете также увольнять эти команды (*Action/Negotiation Teams/Firing*) и получать информацию о каждой из них (*Action/Negotiation Teams/Info*).

Наконец, процесс переговоров завершен. Результат может быть как положительным, так и отрицательным, если права на планету пытались получить еще одна раса, и назначила более высокую, чем Вы, цену.

Новая планета окрасится в Ваш цвет. Теперь Вы можете включить ее в свою транспортную империю. Для включения планеты (одной или нескольких) в торговую сеть, Вам необходимо иметь космический корабль, в зоне дальности которого оказываются "завербованные" планеты. Таких планет в одной сети может быть не более шести.

Нажмите кнопку **E** (рис. 1), и появится специальное окно, которое Вы видите на рис. 2. В списке **A** перечисляются планеты, включаемые Вами в очередную транспортную систему. Они



просто указывает мышкой и автоматически попадают в этот список. Но Вы сможете выбирать только те планеты, которые окружены фиолетовым ободком — признаком доступности по расстоянию для Вашего корабля. Кнопка **Б** делает данное семейство линий работоспособным (аналог "Ok"), кнопка **Д** — отмена. Для сброса набранной системы транспортных линий служит кнопка **В**. Особое значение имеет кнопка **Г**, при нажатии на которую Вы попадаете в окно планирования торговых потоков. Точнее, сначала меняется форма курсора, и Вы указываете им первую планету из списка на главном экране, с нее будет начинаться Ваш транспортный маршрут.

Панель **А** (рис.3) представляет собой транспортный отсек Вашего корабля. Его размер может колебаться от 8 до 30 единиц. В начале игры Вы располагаете только одним кораблем с минимальной скоростью и грузоподъемностью. В строке **В** указаны те виды продукции, которые Вы можете загружать на свой корабль при отлете с планеты, в строке **Г** — виды продукции, которые желательны для продажи на планете приземления. Наличие продукции на планете характеризуется зелеными квадратиками, а белый цвет оз-

начет ее временное отсутствие. Принципиальная потребность в конкретном товаре характеризуется полосой под соответствующей иконкой, которая может быть либо желтой (потребность есть), либо черной (потребность отсутствует).

Уже имеющиеся на планете товары с зелеными квадратиками пытаться на ней продать (везти с другой планеты) бесполезно, надо искать варианты того, что требуется (желтая полоса), но отсутствует (нет зеленых квадратиков). Правда, для двух видов товаров сделано исключение. Это пассажиры и еда, которых можно беспрепятственно перевозить с планеты на планету, следя лишь за наличием желтой полосы, вне зависимости от их наличия на планете.

После того, как Вы выбрали виды товаров для перевозки, их надо загрузить в Ваш корабль. Для этого служит строка **Б**, в которой слева направо указаны все возможные типы продукции. Это: топливо, пряности, еда, пассажиры, металлические и химические изделия, вино, орудия производства, высокотехнологичные приборы, лекарства, экзотические животные и отходы. Первоначально доступными товарами будут только специи, еда, пассажиры и топливо. Причем степень их прибыльности возрастает именно в таком порядке. Затем идут металлы и химия, вино, лекарства, орудия производства, высокие технологии и животные. Но они все требуют развертывания специальных производств на контролируемых Вами планетах.

Вы берите мышкой в строке **Б** (рис.3) товар, предназначенный для перевозки, при этом соответствующая иконка окрасится в жел-

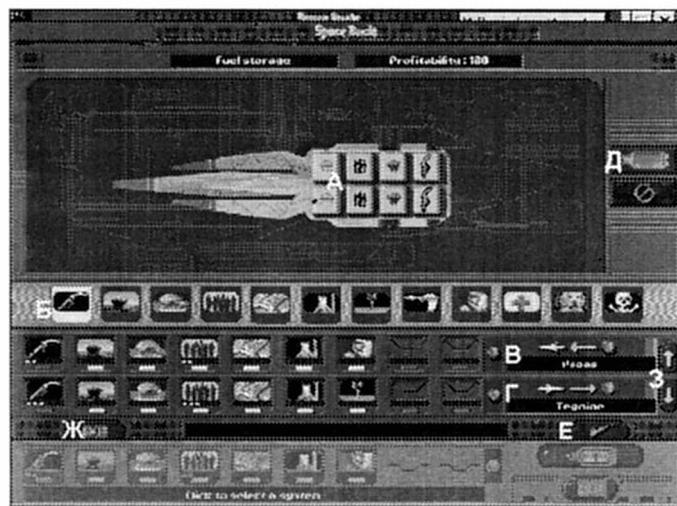


Рис. 3.



тый цвет. Затем начинайте с помощью мышки "загружать" его в корабль — простыми щелчками. Для некоторых товаров, например металлических изделий в больших контейнерах, требуется не одна клетка, а четыре.

Переключатель **D** играет особую роль в тактике перевозок. Если он включен, то корабль не взлетит с планеты, пока все его отведенные для каждого вида товара отсеки не будут заполнены. Если же этот переключатель выключен, то корабль быстро подберет с планеты только то, что успело на ней накопиться, и полетит дальше. Кнопка **F** — аналог "Cancel", кнопка **E** — "Ok". Переключатели **G** позволяют перемещаться по списку торговых маршрутов данного корабля.

Итак, все маршруты заданы, и Ваш корабль отправляется в торговый путь, что Вы можете наглядно видеть на главном экране (рис. 1). При этом с помощью кнопки **H** Вы можете переключаться как на состояние текущей выбранной планеты, чтобы узнать, какой товар на ней хранится (левое положение), так и текущего корабля (правое положение), чтобы наглядно следить за его передвижением по планетам и заполнением трюма (строка **A**, рис. 1).

Кнопка **B** служит для остановки игры, в которой все процессы происходят в виртуальном реальном времени. При этом правая ее часть позволяет ускорить течение времени (в меню имеется 10 градаций этой скорости — пункты *Opti-opt/Game Speed*). Индикатор **C** показывает текущую дату. Кнопка **I** позволит Вам измерять расстояние между планетами, что особенно полезно в начале игры, когда корабли обладают

слабыми двигателями, не способными осуществлять перелеты на большие расстояния. Кнопка **J** предназначена для перегона конкретного (текущего выделенного) корабля на нужную планету. Это полезно в тех случаях, когда завод по производству звездолетов находится далеко от некоторой планетной структуры, и корабль надо перегнать "порожняком".

На небольшом табло **L** показывается текущая информация либо о планете, либо о корабле, в зависимости от положения переключателя **K**. Стока **M** показывает статус планеты (ничейная, ведутся переговоры, принадлежность к конкретной корпорации). Переключатель **N** с кнопкочками **+/-** позволяет быстро пробегать по списку Ваших кораблей.

Колонка **P** (*CS1*) играет самую важную роль в игре. Она характеризует довольно насыщению текущей планеты Ваши правлением. Эта колонка делится на три части. Если она заполнена более чем на две трети (серый цвет), значит, на планете все прекрасно, если она желтая (33–66 процентов), ситуация не плоха и не хороша — нейтральная, и если цвет полоски стал красным, то это может привести к разрыву с Вами дипломатических отноше-

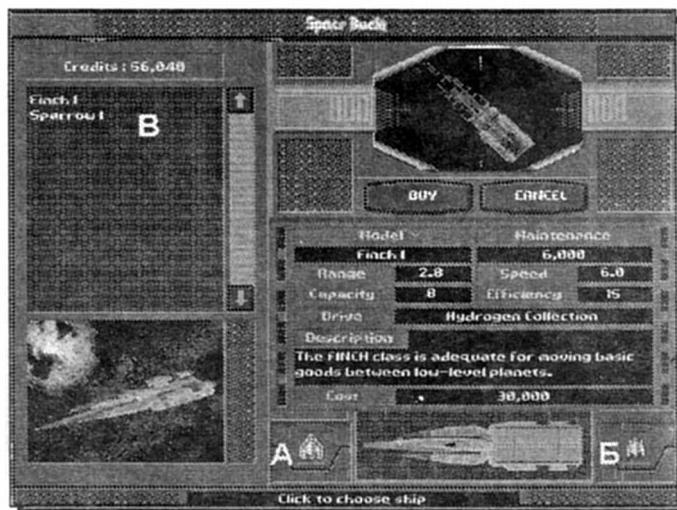


Рис. 4.



Рис. 5.

ний, при этом планета снова становится нейтральной.

Наконец, кнопка **[И]** служит для постройки новых кораблей. Их можно создавать только на планетах, имеющих завод по их производству. Вначале он один — на Вашей исходной планете, но его можно построить на любой другой планете, находящейся под Вашей юрисдикцией.

После нажатия этой кнопки Вы попадаете в окно покупки корабля (рис.4). В списке **[В]** приведены все имеющиеся на данный момент типы звездолетов, по мере развития игры и совершенствования технологий их число будет возрастать. Кнопка **[А]** позволит Вам выбрать оружие, кнопка **[Б]** — тип защиты. В строке *range* указывается дальность полета данного типа корабля, в строке *capacity* — вместимость грузового трюма, в строке *speed* — скорость передвижения. Кнопка "BUY" — купить корабль, "CANCEL" — отказ.

Отметим еще немаловажную кнопку **[E]** в главном экране (рис.1). С ее помощью Вы попадаете в экран конкретной (текущей) планеты (рис.5). Кнопка **[А]** служит для строительства на планете различных видов производства. Для создания завода по производству кос-

мических кораблей предназначена кнопка **[Б]**. Кнопка **[В]** — для строительства различных увеселительных заведений, которые решаютным образом влияют на CS!. Кнопка **[Г]** позволяет продать ненужные сооружения.

Если Вы решили, например, заняться строительством на планете развлекательных объектов, то после нажатия соответствующей кнопки в строке **[Д]** появится список доступных сооружений. Щелкните по тому,

что нужно, мышкой, и оно будет создано. Одно и то же сооружение нельзя построить дважды, оно просто исчезает из списка. Кнопка **[Е]** — возврат в главное окно.

В завершение **БЫСТРОГО СТАРТА** нам осталось рассмотреть возможности, заложенные в меню.

#### Game

**New** — начать новую игру;

**Save** — сохранить текущую игру;

**Load** — загрузить сохраненную игру;

**Tutorial** — вызов своего рода "быстрого старта" в формате Windows Help;

**Exit** — выход из игры.

#### Options

**Sound** — вкл/выкл фоновой музыки, музыкальных эффектов и речи;

**Music Preference** — дополнительная настройка музыки;

**Animation** — включение анимационных вставок;

**Game Speed** — установка скорости течения игрового времени;

**Pause** — пауза;

**Announcements** — какие сообщения выдавать в зависимости от происходящих в Галактике событий;



**Covert Operations** — сообщения о результатах диверсионных операций;  
**AutoSave** — автосохранение игры.

### View

**Routes** — показывать транспортные маршруты конкретных компаний и рас или все одновременно;

**Ships** — показывать корабли только одной стороны или все вместе;

**System Info** — степень подробности вывода информации о системе;

**Locate Current Ship** — переместиться к текущему выбранному кораблю;

**Locate Current System** — переместиться к текущей выбранной планете;

**GoTo Planet Surface** — войти в окно описания выбранной планеты;

**Highlight Current Ship** — показывать текущий корабль выделенным.

### Reports

**Current Ship** — подробная информация о текущем корабле;

**Fleet Status** — список всех кораблей, особенно полезна последняя колонка, указывающая размер приносимой кораблем прибыли. Если он невелик, то распределение торговых путей для данного корабля нужно менять;

**Starport Status** — список всех планет, находящихся под Вашим контролем. Особое внимание обращайте на показатель CSI и удовлетворенность контрактом;

**Comparison Reports** — сравнительные характеристики всех компаний;

**Profit and Loss Report** — отчет о прибылях и убытках;

**Company Evaluation** — график динамики стоимости компаний;

**Show Year End** — показ финансового состояния на конец года.

### Actions

**Bank** — возможность взятия кредита в банке;

**Stock Market** — спекуляция акциями;

**Negotiation Teams** — см. выше, работа с командами, занимающимися дипломатией;

**Sell Current Ship / Starport** — продажа текущего корабля/порта (прав на планету);

**Operations — Pricing.../Maintenance...** — установка уровня цен (больше/меньше средних 100 процентов), уровень субсидий;

**Advanced — Build Custom Ship/Modify Ship** — строительство нестандартного корабля/модификация существующего;

**Covert Ops — Operation/Security** — проведение диверсионных операций/установка уровня расходов на службу безопасности.

Из диверсионных операций доступны следующие:

**Local Slander** — сильное понижение CSI конкретной планеты;

**Global slander** — сильное понижение CSI всех планет конкретной корпорации;

**Hire pirates** — наем пиратов для осуществления разовой диверсии;

**Boost Planet CSI** — “насильное” повышение уровня CSI;

**Sabotage Ship** — попытка уничтожения вражеских кораблей.

Каждая из операций требует некоторого невозврата аванса и примерно такой же по величине суммы, если диверсия прошла успешно.

• • • • •

*А что сидят?..*

#### ● SpaceBucks: Стратегия победы

С.Борзовский  
 PC-Help №4,  
 PC-Review №29

#### ● Space Federation: Космическая судьба

человечества  
 О.Сухачевский,  
 Э.Сухачевский  
 PC-Review №25

#### ● Gazillionaire

Д.Браславский  
 PC-Review №20

#### ● Master of Orion

Д.Браславский  
 PC-Review №6

#### ● Hyperspeed

Г.Евсеев  
 PC-Review №1



**New World Computing, 1996**

© Георгий Евсеев, 1996.

Игра **Chaos Overlords** может доставить Вам много удовольствия, если Вы сумеете преодолеть трудности управления ею. Не используя все предоставленные играющему возможности, Вы вряд ли можете рассчитывать на победу. Эта статья должна помочь Вам разобраться с этой проблемой.

## 1. Главное меню

После стартового мультфильма Вы попадете в заставочный экран, в верхней строке которого располагается основное меню. Оно будет постоянно доступно в ходе игры.

Пункт **File** содержит основные возможности по загрузке и сохранению игры:

**New Game** — начать новую игру;

**Open Game** — загрузить игру с диска;

**Save Game** — отложить текущую игру;

**End Game** — завершить текущую игру и вернуться в титульный экран.

Пункты **Host Game** и **Join Game** предназначены для организации многопользовательской игры через modem или сеть.

**Exit** — выйти из игры и заняться другими делами.

Раздел **Options** содержит различные регулировки, которые могут понадобиться по ходу игры в дальнейшем. На первое время можно оставить все эти установки по умолчанию. Раздел **Comm** позволяет определить режимы связи с другими компьютерами, что тоже выходит за рамки этой статьи.

## 2. Начало игры

### 2.1. Выбор сценария

Выбрав в главном меню пункт **New Game**, Вы попадаете в режим выбора сценария. В левой части экрана Вы можете выбрать один из десяти различных сценариев. Каждый из них имеет отличия от других и может потребовать изменений в стратегии.

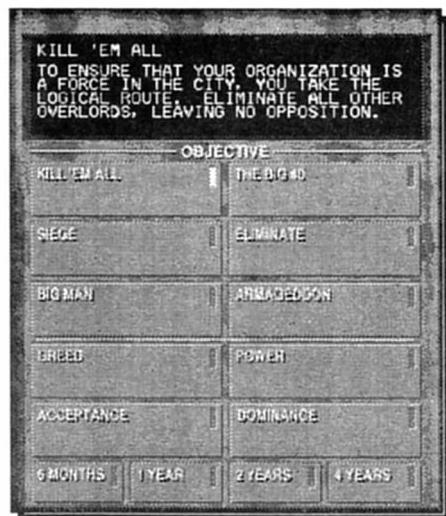
Четыре сценария в нижней части меню предполагают ограничение продолжительности игры по внутреннему времени. Условно считается, что год состоит из 52 недель, а один такт игры как раз и занимает неделю. В этих сценариях Вы выбираете продолжительность игры от 6 месяцев (26 ходов) до 4 лет (208 ходов).

Есть четыре типа сценариев, ограниченных по времени.

**Greed:** победителем становится тот, кто к концу игры имеет больше всех денег.

**Power:** победителем становится тот, кто к концу лимита времени контролирует больше всех игровых секторов.

**Acceptance:** победителем становится тот, кто получает к моменту окон-





чания максимальную поддержку (Support) от контролируемых учреждений в секторах. Обратите внимание, что некоторые учреждения дают отрицательный вклад в поддержку и, тем самым, уменьшают Ваш общий счет.

**Dominance:** этот сценарий объединяет цели всех трех предыдущих. Победителем является тот, кто набрал наибольшее количество очков в соответствии со следующей таблицей.

Продолжительность игры	Деньги	Поддержка	Сектор
6 месяцев	1	10	30
1 год	1	30	100
2 года	1	75	250
4 года	1	300	1000

Из таблицы видно, что вклад денег в итоговый счет более существенен в коротких играх.

Остальные сценарии носят целевой характер, и игра заканчивается, когда соответствующая цель достигнута.

**Kill 'Em All:** все очень просто, надо устранить всех конкурентов.

**Big 40:** победителем становится тот, кто взял под контроль 40 или больше секторов. Фактически это то же самое, что предыдущий сценарий, но победа определяется, так сказать, "за явным преимуществом".

**Eliminate:** в каждом сценарии любой игрок начинает, имея одну банду — The Right Hands (Правая Рука). Для победы надо уничтожить все Правые Руки конкурентов. Любой игрок, потерявший эту банду, исключается из игры. Контролируемые им сектора становятся нейтральными, а все его остальные банды исчезают.

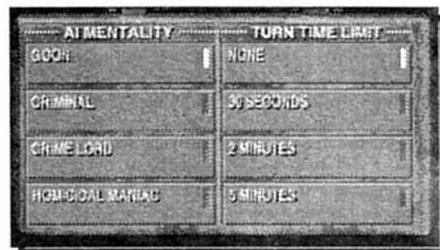
**Siege:** начальный сектор каждого игрока отмечается двумя серыми прямоугольниками как особо важный. Для победы надо взять под свой контроль все шесть таких специальных секторов одновременно.

**Big Man:** в центре города расположены четыре особо важных сектора. Вы получаете одно очко за каждый ход и каждый из этих секторов, который Вы контролируете. Это единственный случай в игре, когда набранные очки аккумулируются. Первый, кто набрал 40 очков, объявляется победителем.

**Armageddon:** побеждает тот, кто первый возьмет под контроль все 64 сектора. Однако, в начальный момент у каждого из игроков будет 500 монет и непосредственный доступ ко всем предметам игры. Вас ждет жаркая битва.

## 2.2. Уровень сложности и выбор игроков

Под панелью сценариев Вы можете выбрать уровень сложности игры.



Самый легкий из них — **Goon**. Уровень **Criminal** считается "нормальным". **Crimelord** представляет собой повышенную сложность и на него стоит перейти только, если Вы уверено выигрываете на уровне **Criminal**. Высший уровень сложности — **Homicidal Maniac** (маньяк-убийца), и победить на нем исключительно трудно.





Вы также можете установить лимит времени на ходы игроков-людей. В нормальной ситуации такой лимит отсутствует. Это рекомендуется делать только в многопользовательских играх, чтобы тугодумы ориентировались на других участников и поторапливались.

В верхней правой части этого экрана Вы можете выбрать игроков-участников. В начальный момент будет показано одно лицо (Ваше), а остальные клетки закрашены в черный цвет. Вы можете нажимать мышкой на маленькие стрелочки слева и справа от портрета, чтобы изменить его (то есть Ваш) вид. Нажав мышкой на имя под портретом, Вы можете ввести свое имя (до 10 символов). Если Вы хотите играть другим цветом, перетащите мышкой портрет в другую клетку. При этом начальная ситуация игры не зависит от выбранного цвета.

Кнопки **Add** и **Remove** служат для того, чтобы добавлять или удалять игроков-людей, которые будут использовать для управления этот же компьютер. При этом игроки будут отдавать приказы своим отрядам по очереди, но выполнять все команды будут одновременно, независимо от порядка, в котором отдавались.

Ниже всего в правом углу расположены еще две кнопки. **Begin** начинает собственно игру, а **Cancel** возвращает Вас в титульный экран.

### 3. Игровой экран

#### 3.1. Найм новых банд

В правом нижнем основного экрана находятся три картинки с изображением банд, которые Вы можете нанять в свою "уголовную армию". Зеленые цифры означают стоимость найма. Двойным нажатием на портрет Вы сможете получить подробную информацию об этой банде, в частности, сколько де-



нег будет тратиться на эту банду в каждый ход (Upkeep). Все красные цифры представляют собой отрицательные числа, зеленые — положительные.

Чтобы нанять банду, "перетащите" ее портрет в контролируемый Вами сектор или в сектор, в котором есть другая Ваша банда. Новая банда появится в секторе на следующем ходу и тогда ей уже можно будет отдавать приказы. Затраты на найм и содержание будут вычтены автоматически. Если же у Вас окажется недостаточно денег на наем, то размещения банды на игровом поле не произойдет, а Вас на следующем ходу известят об этом.

Маленькая кнопка с косым красным крестом под портретом служит для удаления банды из списка "ожидающих найма". На следующем ходу на ее месте появится другая. Новая банда заместит также и нанятую Вами, так что Вы всегда будете иметь выбор из трех разных "команд". Три банды, ждущих работы, всегда различны, но Вы можете управлять и несколькими копиями одного и того же отряда.

Вы можете одновременно держать в подчинении до 80 банд, причем в одном секторе игрового поля может находиться до шести Ваших отрядов. Здоровье (Force) только что нанятой банды будет находиться в диапазоне от 5 до 9, хотя Вы всегда можете вылечить ее до максимума — 10.

#### 3.2. Информационный экран

Это маленькое окошечко расположено в правом верхнем углу экрана. На нем может высвечиваться два набора информации. Сверху всегда указывается название текущего сценария и дата. Игра начинается с даты 2050.1. Это "текущий год", после которого указан номер недели, то есть игрового такта. Если игра идет с лимитом времени (иг-

ELIMINATE	
2050.15	
SCORE	0
CASH	32
SECTOR	C1
INCOME	UP
TOLERANCE	10
SUPPORT	0
CASH	2



рового), то оставшееся число ходов будет указано справа от даты. Под этим указан счет, вычисляемый по правилам текущего сценария (см. выше).

Ниже сначала показаны Ваши наличные деньги. Следите за их количеством при покупке предметов и найме новых банд. На каждом ходу это количество изменяется в соответствии с текущими доходами и расходами. Если Вы окажетесь в долгах (сумма наличных денег станет красной), то:

- Вы не сможете приобретать какие-либо предметы;
- Вы не сможете нанимать новые банды, если они имеют ненулевую стоимость найма;
- Вы не сможете выполнять команды **Bribe** и **Snitch**.

Разумеется, если Вы сумеете погасить долг, то все эти возможности к Вам вернутся.

Под суммой денег указана информация о текущем секторе: его номер (в шахматной нотации — A1, D4 и т.п.), социальный статус сектора (UP — люди с высокими доходами, UM — выше среднего, M1 — средний класс, LM — ниже среднего, LO — трущобы), доход от сектора и контролируемых учреждений в нем, поддержка (от учреждений), которая оказывается при попытке противника перехватить контроль над этим сектором. Чем выше социальный статус, тем больший доход приносит команда Chaos, но тем менее терпимыми оказываются жители этого сектора.

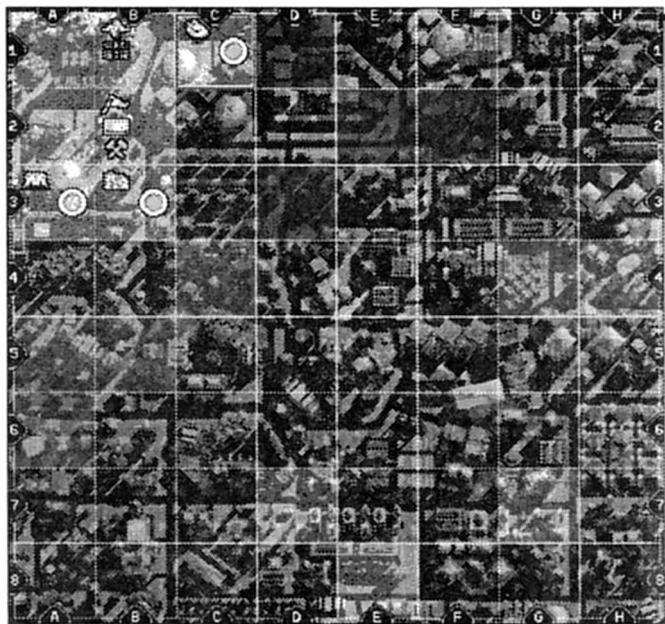
Справа от этого экрана расположена кнопка **Info**, нажатие которой дает информацию о данной игре. Будут показаны: тип сценария, уровень сложности для компьютерных игроков, имена всех игроков, и то как они управляются (Human — игрок-человек, AI — искусственный ин-

OBJECTIVE	
ELIMINATE	
AI MENTALITY	
GOON	
TURN TIME LIMIT	
NONE	
PLAYER INFORMATION	
■ VECTOR	AI
■ ECLYPSE	AI
■ HEDIN VISE	AI
■ PLAYER	HUMAN
■ KANSER	AI
■ ICE	AI

теллек). Эта панель будет открыта автоматически и показана Вам при начале многопользовательской игры и при загрузке отложенной партии.

### 3.3. Город

Всю левую часть экрана занимает план города в виде шахматной доски 8x8 клеток. В начале игры каждый из игроков — "повелителей хаоса", как гласит название игры, занимает один сектор. Шесть стартовых секторов всегда одни и те же, но конкретная точка старта выбирается случайным образом. Когда сектор контролируется кем-то из игроков, он окрашен в цвет





"хозяина". Нейтральные сектора выглядят серыми.

На карте в некоторых секторах Вы сможете увидеть следующие иконы:

- кружок с зеленой серединой: Ваша банда(ы) в этом секторе; врагов в нем нет или Ваша банда их не обнаружила;
- кружок с красной серединой: Ваша банда в секторе, и она обнаружила здесь же наличие противника;
- кружок с зеленой или красной серединой и с вопросительным знаком: не все Ваши банды в этом секторе получили приказ на ближайший ход игры;
- кружок с красно-белыми отметками по краю: Вы только что наняли новую банду в этот сектор;
- кружок с красно-белыми отметками по краю и черной серединой: Вы только что наняли новую банду в этот сектор, но в нем нет другой Вашей банды;
- два серых прямоугольника: сектор имеет особую важность в данном сценарии;
- иконы учреждений: по левой стороне сектора, показывают контролируемые Вами учреждения данного сектора;
- специальная икона означает прибытие в сектор полиции — полицейские будут атаковать все банды сектора, независимо от их принадлежности.

Чтобы войти в конкретный сектор, надо дважды нажать на него мышкой. Можете также сделать это с клавиатуры, переведя стрелками указатель (мерцающий белый прямоугольник) на нужный сектор и нажав Enter.

### 3.4. Сектор

Картина сектора включает в себя увеличенный вид данного и окружающих секторов, а также изображения учреждений этого сектора. Здесь же изображаются Ваши банды в этом секторе. Если они

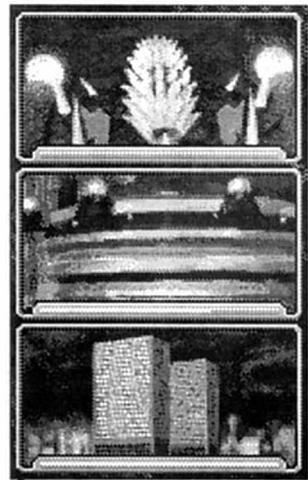
фиксируют наличие здесь же вражеских банд, то портрет соответствующего повелителя в верхнем ряду будет подсвечен. Нажмите на этот портрет мышкой, и Вы увидите те банды, которые Вам удалось засечь. Возврат в режим города обеспечивается нажатием на большую зеленую стрелку в левом нижнем углу.

Если в этом секторе есть Ваши банды, то Вы их увидите. Двойное нажатие на портрет позволит получить полную статистику данной банды. Это верно только в отношении Ваших банд. Над портретом показан уровень здоровья (Force). Полностью зеленая полоска соответствует уровню 10. У поврежденной банды правая сторона полоски становится красной. Если здоровье падает до нуля, то банда считается уничтоженной и удаляется из игры.

Прямо под этой полоской находится меню для отдачи приказов этой банде (подробности ниже). Три маленьких прямоугольника под портретом отведены для предметов, имеющихся у этой банды. Левый квадрат — для оружия, средний — для доспехов, правый — для вспомогательных предметов. Двойное нажатие на любом предмете даст Вам информацию о нем, последнее верно и в отношении вражеских банд.

Внизу левой части экрана расположены три учреждения данного сектора. Двойное нажатие на их изображениях даст Вам возможность получить информацию о них. Учреждения в контролируемых Вами секторах Вы можете брать под свой контроль командой **Influence** (подробности дальше).

В верхнем левом углу будет находиться фрагмент игрового поля — 3x3 сектора. Его можно использовать точно также, как и все игровое поле, то есть перемещать фокус на один из соседних секторов. Кроме того, эта зона используется для перемещения Ваших банд.





#### 4. Основная панель управления

Эта панель расположена в правой части экрана на среднем уровне и содержит семь кнопок, некоторые из которых разбиты на две части. Эти кнопки позволяют получить разного рода информацию, которая изображается в "выдвижном" окне.

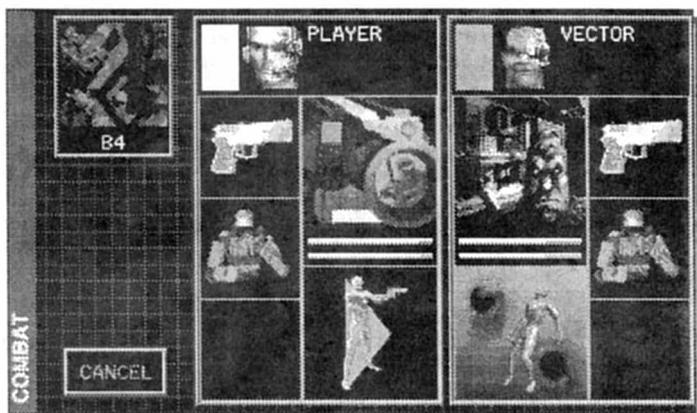
**Events.** Эта кнопка позволяет перечитать сообщения о событиях, произошедших на последнем ходу. К таким событиям относятся: захват сектора, получение контроля над учреждением, завершение исследований предмета и так далее. Окно с этой информацией "выдвигается" автоматически в начале хода, и, если Вы не стали читать все сообщения, кнопка **Event** будет подсвечена желтой лампочкой.

**Comlink.** Эта кнопка разбита на две части (*View* и *Send*) и позволяет получать и передавать сообщения для других игроков-людей. Она, естественно, и работает только в таком режиме.

**Finance.** Эта кнопка позволяет получить информацию о предполагаемых доходах и расходах. Ее верхняя часть (*City*) выдает полный ожидаемый баланс на текущий ход. Все доходы и расходы разбиты на отдельные статьи, так что финансовый контроль очень легок. Подстатья *Chaos* выдает лишь приблизительную оценку, так как точный доход определяется случайным образом. Нижняя часть кнопки (*Sector*) позволяет получить такой же отчет, но только по данному конкретному сектору.

**Combat.** Эта панель позволяет получить отчет о всех битвах, в которых участвовали Ваши банды на послед-

нем ходу. **Summary** дает этот отчет в кратком виде, а **Detailed** — в более красивом с элементами анимации. Информация о сражениях будет показана Вам и в начале хода, причем ее вид определяется установками и в меню **Options**.



**Gangs.** Эта кнопка также разделена на две. Верхняя ее половина (*Sector*) позволяет получить детальную информацию о всех Ваших бандах в текущем секторе. Нижняя половина (*Hire*) дает такую же информацию о бандах, ожидающих найма.

**Ranking.** Если игра идет "на счет", то в выдвижном окне будет показано, кто из игроков лидирует в соответствии с текущим критерием. Если же играется сценарий типа **Eliminate**, то все указатели будут стоять в среднем положении для тех игроков, кто продолжает участвовать в игре.



**Done.** Это последняя и самая важная кнопка этой панели. Она используется, когда Вы сделали все, что хотели на текущем ходу, то есть отдали приказы всем бандам, наняли новые и так далее. Вы получите предупреждение, если какие-то из Ваших банд стоят без дела. Если кнопка **Done** мигает, значит предыдущий ход был последним ходом игры и Вы можете лишь посмотреть статистику прошлого хода. Нажмите на эту кнопку чтобы посмотреть результаты игры.



## 5. Приказы



Приказы отдельным бандам — это основная часть игры. У Вас есть несколько способов отдавать их. Вы должны перейти в экран соответствующего сектора, чтобы отдать приказ находящейся в нем банде. Над портфелем банды имеется полоска с одинарным зеленым треугольничком в левой части и двойным справа.

Если Вы нажмете на одинарный треугольник, то получите меню, содержащее полный список команд, которые может выполнять эта банда. Выберите любую из них, и в этот ход банда будет ее выполнять. Название этой команды заменит треугольнички. Однако, снова нажмите на эту строчку, если Вы решили изменить свой приказ.

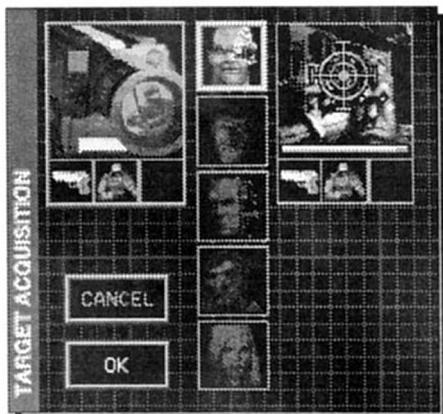
Некоторые команды (например, **Research** или **Control**) могут требовать более одного хода для полного завершения. Если Вы хотите, чтобы банда занималась таким делом до успеха (или до конца игры), нажмите на двойной зеленый треугольник. Вы увидите менее длинный список команд, которые будут выполняться непрерывно или до завершения. И такой приказ Вы сможете изменить в любой момент.

Если у Вас в секторе несколько банд, Вы увидите на самом верху отдельную командную панель с треугольничками. Она позволит отдать команды одновременно всем бандам в этом секторе, отменяя отдельные приказы, которые были отданы ранее. Если Вы хотите переназначить задание какой-то из банд, то можете сделать это как обычно.



### 5.1. Команды

**Attack.** Эта команда позволяет атаковать противника, если Вы сумели его обнаружить. Конкретную цель атаки Вы указываете дополнительно.



Противник получает право на ответный удар (впосылы). Однако, если Ваша банда владеет искусством боя без оружия (Martial Arts), а противник нет, и если она действительно не имеет оружия, то противник вообще не получает возможности нанести ответный удар. Такого права лишается и банда, которая пыталась спрятаться (Hide), но была все же обнаружена. Все битвы происходят в конце хода одновременно.

**Bribe.** Подкуп местных властей с целью временного улучшения уровня терпимости (Tolerance) сектора. За 3 монеты этот уровень повышается на 3 единицы, а затем постепенно опускается до прежнего значения.

**Chaos.** Это основная команда игры, которая и дала ей название. Под словом "Хаос" понимается набор незаконной деятельности (продажа наркотиков, ракет и так далее), позволяющий Вам извлекать прибыль из данного сектора. Если в секторе произойдет слишком много хаоса (он превосходит терпимость), то Вы не получите никакого дохода (такая ситуация называется Crackdown). Если такое произойдет трижды за пять последовательных тактов, то сектор станет нейтральным и туда прибудут полицейские: страшной силы неуязвимые войска, которые бу-



дут бороться против всех имеющихся в секторе банд. Этот сектор нельзя будет взять под контроль, пока полицейские не покинут его.

**Control.** Попытка захватить контроль над сектором. Чем больше Ваших банд пытается сделать это, тем легче добиться успеха. Контроль над сектором необходим, чтобы влиять на учреждения в нем. Хаос в неконтролируемом Вами секторе дает только половину возможного дохода.

**Equip.** Покупка снаряжения для банды. Вы тратите деньги на этот предмет из Вашего финансового запаса. Некоторое снаряжение особо выгодно для определенных банд (снайперам покупайте ружье, а не дубинку). Если банда погибает, все ее снаряжение теряется.

**Give.** Обмен предметами между бандами. Вряд ли эта команда понадобится Вам особо часто.

**Heal.** Восстановление здоровья банды. Эффективность деятельности любой банды очень сильно зависит от ее здоровья. Эта команда позволяет банде отдохнуть. Некоторые типы банд имеют сильные штрафы в области лечения — снабдите их предметами, позволяющими восстановить здоровье, или пусть они лечатся в секторе с контролируемой Вами больницей.

**Hide.** Банда пытается скрыться от вражеской атаки. У Вас есть шанс полностью избежать удара врага. Спрятавшая банда не противодействует, если противник пытается перехватить контроль над сектором; кроме того, это не влияет на вероятность обнаружения ее противником.

**Influence.** Обеспечение контроля над учреждениями сектора. Любое контролируемое учреждение может оказать

помощь (или помеху) деятельности Ваших банд. В частности, значительную часть дохода Вам будут платить контролируемые учреждения. Этую команду Вы можете также отдать, "перенеся" банду на изображение желаемого учреждения.

**Move.** Перемещение банды в один из соседних секторов. Вы можете отдать и эту команду "переносом" банды в нужный сектор.

**Research.** "Изобрести" новое снаряжение. Для того, чтобы получить доступ к особо высокотехнологичному оборудованию, надо проводить исследования в секторе, содержащем контролируемую лабораторию или исследовательский центр.

EQUIPMENT TO RESEARCH	ITEM INFORMATION	IDENTIFICATION		TYPE
		LD-LITE GOGGLES		
		DESCRIPTION		
		NIGHT SHADES THAT ENHANCE AMBIENT LIGHT TO ENABLE THE USER TO SEE IN THE DARK.		
		INFORMATION	COST	TECH LEVEL
			8	5
		STATISTICS MODE		
		COMBAT DEFENSE	<input type="checkbox"/>	STEALTH
			<input type="checkbox"/>	DETECT
		COMMAND SKILLS MODE	<input type="checkbox"/>	COMBAT SKILLS MODE
		CHAOS	<input type="checkbox"/>	STRENGTH
		CONTROL	<input type="checkbox"/>	BLADE
		HEAL	<input type="checkbox"/>	RANGE
		INFLUENCE	<input type="checkbox"/>	FIGHTING
		RESEARCH	<input type="checkbox"/>	M ARTS
		OK		

**Sell.** Продажа снаряжения. Вы получаете назад половину его исходной стоимости.

**Snitch.** Противоположное команде Bribe, причем совершенно бесплатно. Вы информируете полицию о незаконной активности в секторе, что повышает шансы на Crackdown.

**None.** Отменить все ранее отданые приказы.

**Terminate.** Удалить эту банду из игры вместе со всеми имеющимися у нее предметами.

## 6. Полезные советы

Выше описаны практически все основные действия, возможные в игре. В заключение, хочется дать несколько советов, которые могут помочь Вам добиться победы.

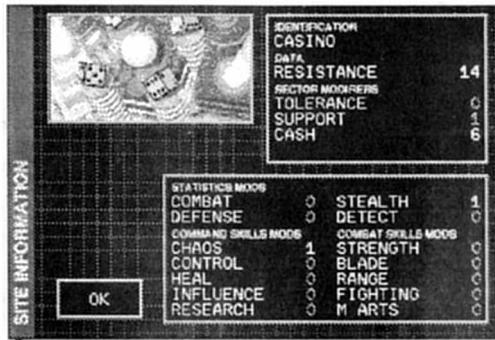
1. Постарайтесь как можно скорее расширить свои "владения" до края игрового поля и сформировать нечто вро-



де линии фронта. Для банд, которые будут занимать такую переднюю линию, найдется много дел, вроде лечения и установления контроля над учреждениями соответствующих секторов.

Нет ничего хуже, чем появление противника в Вашем "тылу", где он неожиданно обесценивает или захватывает значительную часть контролируемого Вами пространства.

**2.** Постарайтесь быстро брать под контроль учреждения, приносящие доход, типа баров и арен. Это легкий источник свободных денег, которым нельзя пренебрегать.



**3.** Нанимая банду, имейте в виду ее специализацию. Некоторые хороши в роли бойцов, другие эффективно ведут научные исследования и так далее. Прикиньте, что Вам нужнее всего и действуйте соответствующим образом.

В частности, банда с высоким значением параметра **Heal** может действовать как пассивный защитник сектора: дайте ей команду **Heal** и она будет восстанавливать за тот же ход практически все раны, какие ей сможет нанести противник.

Даже совершенно бездарные банды могут сгодиться в роли "системы раннего обнаружения врага".

**4.** Если Вы не собираетесь или не можете нанять банду на данном ходу, прогоните одну из имеющихся — ту, которая Вам не пригодится. Вполне возможно, что ее заменит гораздо более нужная Вам банда.

И наоборот: если Вы собираетесь нанять конкретную банду и она есть в окне **Hire**, не суетитесь. Она никуда оттуда не денется, и Вы сможете сделать это в тот момент и в той ситуации, ко-

гда это будет Вам наиболее выгодно. В частности, старайтесь всегда иметь "про запас" хотя бы одну кругую ударную банду.

**5.** Не забывайте снаряжать и перевооружать Ваши отряды. Противник не станет лезть на Вас с голыми руками и, будьте уверены, не поскупится на самый мощный из доступных ему видов оружия.

Где-то двух-трех отрядов, занимающих разработкой нового снаряжения, Вам должно хватить. Выберите для этого банды высокого технического уровня с хорошим параметром Research и разместите их в секторах с контролируемыми исследовательскими центрами.

**6.** На развитой стадии игры и, тем более, ближе к ее концу очень полезно оснащать Ваши "ударные" банды сканерами. А то велики шансы на то, что Вы не сумеете уничтожить какие-то из банд противника просто потому, что не сможете их обнаружить.

**7.** Если в какой-то момент какая-то из Ваших банд вдруг оказалась без дела, направьте ее в подходящий сектор и дайте ей команду на постоянный хаос. Таким образом она будет приносить Вам доход, если она вдруг понадобится для других целей, то окажется под руками. Это намного лучше, чем применение команды **Terminate**.

**8.** Будьте изобретательны. Благодаря тому, что новые банды поступают в игру случайным образом, никогда нельзя гарантировать, что какая-то заранее продуманная стратегия сработает в данной конкретной игре. Ваша основная цель — эффективно распорядиться ресурсами, имеющимися в Вашем распоряжении в данный момент. Ведь добиться особо благоприятных условий для того, чтобы созревший плод сам упал к Вам в руки, скорее всего не получится.

• • • • •

*А что же?..*

● **Chaos Overlords: Гангстеры шахматной доски** Г.Евсеев  
PC-Express №3, PC-Review №30



# ENTOMORPH

SSI, 1995

PLAQUE OF THE DARKFALL

© Георгий Евсеев, 1996.

Игра **Entomorph** открывает новый мир для любителей ролевых игр фирмы SSI. Это мир планеты Эйден (Aden), где вместе уживаются люди и гигантские насекомые. Ситуация там достигла критической точки. Вот-вот должна разразиться катастрофа. Но как и когда именно она произойдет, непонятно.

Вы (точнее, герой игры) должны найти источник угрозы и обезвредить его. Истинные причины происходящего спрятаны очень глубоко. Более того, на первых порах герой еще и лишен памяти. На протяжении всей игры Вы будете постепенно, по маленьким кусочкам собирать картину событий.

**Entomorph**, пожалуй, больше похож на адвентюрную игру, чем на типичную

ролевую; битвы редко представляют самостоятельный интерес, а накопление опыта отсутствует. Своёобразие игры заключается в том, что она сочетает глубокий, сложный

и интересный сюжет с очень простыми средствами, доступными пользователю. Главное, чем надо заниматься, — это исследовать игровое пространство в поисках предметов, позволяющих продвигаться по сюжету. Использование найденных предметов несложна, практически достаточно оказаться с нужным объектом в нужном месте.

“Стандартные” монстры-противники — лишь досадная помеха на пути героя, но игра содержит немало “специальных” врагов, победа над которыми — ключ к открытию новых возможностей. Магические способности также носят вспомогательный характер: абсолютное большинство заклинаний используется только в бою. Обо всех исключениях, естественно, будет рассказано в соответствующем месте статьи.

Интерфейс очень прост. Левая кнопка мыши служит для выполнения всевозможных действий: манипуляций с предметами, активизации диалога, а также для бит с противниками. Правая кнопка мыши служит для передвижения героя.

Красный указатель в левой части окна показывает состояние здоровья героя, а зеленый указатель справа — запас магической энергии-маны. Учтите, что мана восстанавливается со временем, а здоровье — нет. К счастью герой довольно быстро обретет лечебные заклинания.

Иконка с сундучком — это доступ к имеющимся у героя предметам, книжка — доступ к заклинаниям. Три пустых гнезда в нижней части экрана служат для магии, готовой к использованию. Выбрав заклинание и задав его мощность, перенесите мышкой кружок-иконку в любое гнездо. После этого можно использовать это заклинание одним нажатием кнопки. О двух шкалах еще правее разговор пойдет чуть позже. Кнопка в правом нижнем углу служит для откладывания/загрузки игры и других служебных действий.





**Желающим пройти игру самостоятельно, далее читать не рекомендуется!**

**ОСТОРОЖНО!  
СДЕЛЮЩЕСТЬ!**

Сам ход игры распадается на несколько последовательных фаз, когда Вы можете иметь дело лишь с ограниченной частью полного игрового пространства. Однако, понять, куда именно герою надо отправиться дальше, очень нелегко. Если Вы будете проходить игру самостоятельно, то, скорее всего, потратите впустую много времени, часто не представляя, что же делать дальше. Но начнем рассказ по порядку.

## 1. Родной остров

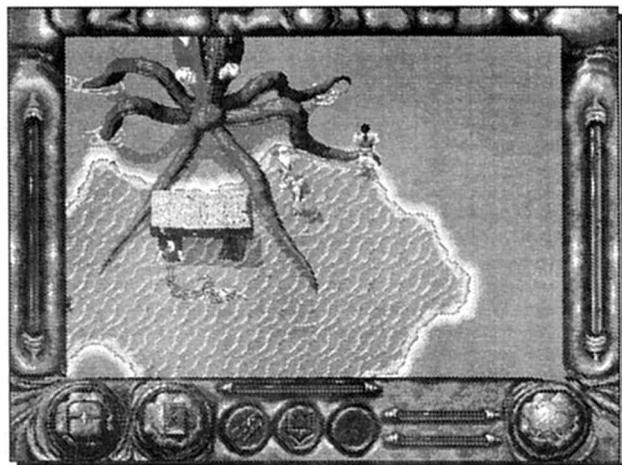
Здесь Вы начинаете игру. Убейте пару зомби, подберите свиток с первым заклинанием (Mana Bolt), осмотрите близлежащее поселение. Левее, на земле между скал в окружении крабов лежит зеленая губка. Обратите внимание на труп, из которого высосана вся кровь, — это был шаман Вашей родной деревни.

Двигайтесь на юг, там и расположена деревня, откуда герой родом. Вы встретите брата, следуйте за ним в хижину рассказчика-летописца, и Вы получите заклинание Armor. Оно устанавливает магическую защиту-доспех (обратите внимание, что, это отмечается справа на нижней шкале под экраном). Когда Вы выйдете из хижины, на деревню налетят не то москиты, не то стрекозы. Отбейте эту атаку, при этом Вы сможете оценить, насколько Вам подходит выбранный уровень сложности игры.

После этого поговорите с жителями деревни (в зданиях), найдите дом шамана и прочтите книгу, которая там лежит. Это инструкция по его оживлению. Дальше за деревней среди гор можно найти амулет, тающее окруженный крабами. Подберите и его.

Имея при себе губку и амулет, двигайтесь назад, в первую деревню. Там в какой-то момент к Вам “привяжется” птица, которая будет повсюду следовать за героем. Она — необходимый атрибут для реанимации шамана. После этого возвращайтесь к юго-восточной оконечности острова и намочите губку в крови лежащего там мертвого москита. Теперь идите к телу, из которого высосана кровь: Вы способны выполнить требуемый ритуал и оживить шамана.

Следуйте за восставшим из мертвых шаманом, это позволит обеспечить охрану деревни. Ею займется гигантский осьминог. Еще раз зайдите к летописцу. Учитывая, что Вы спасли деревню, он на сей раз отнесется к Вам по-другому и даст Вам кое-какие полезные вещи.



Отправляйтесь на юго-восток. По дороге встретите человека, который попросит передать подарок (букет цветов) женщине по имени Байта (Baytha) на острове Форос (Phoros). Соглашайтесь, после чего садитесь в лодку у причала, и она доставит Вас туда, где будет проходить основная часть игры.

## 2. “Сопротивление”

Форос представляет собой группу островов, кое-где соединенных между собой мостиками. Ниже будет описано только то, что **абсолютно** необходимо, чтобы пройти игру. На островах будут встречаться никак не упомянутые в тексте



пещеры и другие подобные места, которые можно посетить. Как правило, в каждом из них Вы сможете отыскать новое магическое заклинание (некоторые из них очень мощные). Однако, игру можно пройти и без них.

Вы высаживаетесь из лодки возле города. Осмотрите его, поговорите со всеми встреченными персонажами. Вскоре обнаружится, что дела на Форосе идут крайне скверно. Дворяне (Nobles) раздают жителям некий эликсир ("нектар"), который превращает людей в насекомых, лишенных собственной воли. Вроде бы, этот нектар не оказывает отрицательного влияния на жителей других островов, но это Вам придется проверить на себе.

В обмен на цветы Бейта даст Вам ответный подарок. Другая женщина является разведчиком местного "сопротивления". Со второй попытки (когда уйдет шериф) Вы сможете с ней обстоятельно поговорить. Она сообщит Вам, где находится штаб мятежников. Кроме того, в ее доме лежит пергамент с заклинанием Aid — одним из самых удобных лечебных заклинаний в игре.

Отправляйтесь на восток, а потом в соответствии с полученными указаниями у знака с зеленым жуком поверните на север. Вы увидите подъемную платформу. Встаньте на нее, и Вас опустят на подземную базу. Там надо поговорить с человеком, тренирующим новобранцев, — он позволит Вам пройти дальше. В северо-западной комнате герой неожиданно встретит собственную сестру. Она предложит Вам выпить нектар. Соглашайтесь. И далее, когда по ходу игры Вы будете находить банки с нектаром и магические напитки (Mana Potion), смело их выпивайте. Это оказывает лечебное действие и даже увеличивает максимальные параметры героя.

Поговорите с командиром базы (он в соседней комнате) — получите боевое задание. Чтобы выбраться с этой базы, либо попросите об этом командира, либо дерните за рычаг.

Идите на запад, пока не увидите указатель с красным кругом. Поговорите с человеком, который находится возле этого места. Он упо-

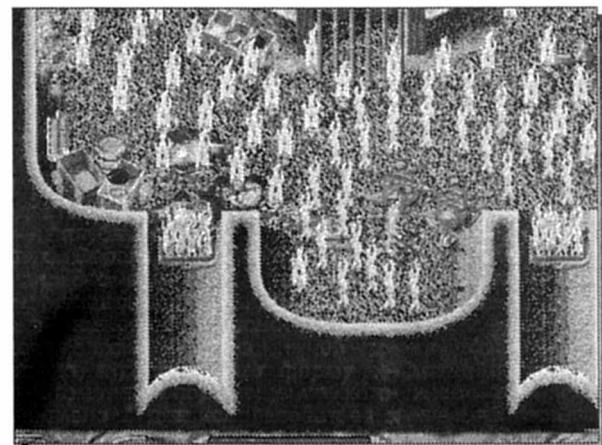
мянет две миссии, которые следует выполнить.

Укрепление муравьев (Thelyd), которое Вам поручили разведать, находится еще западнее: идите к северу, затем на запад через мост — найдете ворота в стене. За воротами найдите в ближайший восточный дом, прочтите пергаменты, взьмите статую (Mooka statue) со стола. Этого достаточно, чтобы выполнить первую миссию.

Теперь сходите в пещеру возле знака с белой бабочкой (мимо него Вы уже проходили). Уничтожьте всех ее обитателей, включая личинок — найдете детскую игрушку и напиток, восстанавливающий здоровье и ману (Potion of Restoration). Такой напиток стоит сохранять для критической ситуации. Вернитесь к знаку с красным кругом и должите о выполнении задания. Возвращайтесь на базу мятежников, и Вы увидите, что она разгромлена.

Прочтите пергамент, оставленный сестрой. Он в завуалированной форме сообщает, что новая база находится возле знака, отмеченного черной колючкой. Это место находится к северо-востоку от краяного круга, где Вы уже были.

Новой базой командует новый лидер. Это женщина — найдете ее возле камина. Поговорите с ней, затем следуйте за ней в южный коридор. В этот момент на базу нападут жуки. Еще раз поговорите с предводительницей — она попросит Вас включить главный рычаг системы защиты (его можно найти у южной стены северной комнаты). Сделайте это, и все жуки погибнут.





После этого Вас отправят на встречу с разведчиком, которого зовут Дармонт (Darmont). Идите на юго-запад, а затем на восток вокруг горы, пока не найдете лестницу. Поднимайтесь на второй уровень и двигайтесь дальше на восток. Там Вы и увидите Дармента. Он тяжело ранен и после короткого разговора с Вами умрет. Возвращайтесь на базу, и это укрепление также уничтожено. Пергамент в ее северо-восточном углу сообщит Вам расположение новой базы.

Она расположена неподалеку от знака с белой бабочкой, к югу. Чтобы добраться туда, придется первый раз в игре использовать телепортатор, который выглядит как параболическая антенна с желтым шестиугольником в центре.

На этой базе Вы с прискорбием увидите, что сопротивление потерпело крах, а герой остался последним представителем этого движения. Почитайте надписи на могилах, затем направьтесь к двери. Вас встретит сумасшедший камнерез, забывший собственное имя. Он скажет, что и оно уже написано на пока еще пустой могиле. Снова обойдите надгробия, то, которое можно открыть, как раз Вам и нужно. Запомните имя на нем (Forfend).

Сообщите это имя камнерезу, и он откроет Вам доступ в остальную часть базы. Там поговорите с целителем. Спросите его про сокровище, а затем переберите все остальные варианты диалога с начала до конца. Вы узнаете про клад на предыдущей базе. Разверните лежащий на полу ковер. Подберите монету и изучите рисунки на этом ковре. Это открывает для Вас новые возможности. Можете также сходить на предыдущую базу и забрать клад.

### 3. Пчела

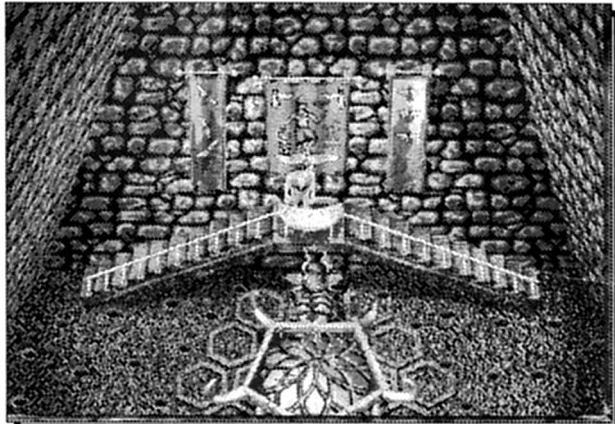
Вернитесь в деревню возле причала и поговорите с пчеловодом. Может быть, Вы уже общались с ним, но это обязательно надо сделать дважды. Подробно узнайте все про зиккурат Петрусы, при втором разговоре пчеловод упомянет имя его хранителя (Sting). Заодно заберите

горшок с медом в одной из хижин на северо-востоке (осторожно, пчелы!) и еще одну статую неподалеку оттуда.

Теперь двигайтесь как можно дальше на восток. Вы увидите странный обелиск с зеленым шестиугольником на крыше. Встаньте на этот шестиугольник, и Вы окажетесь внутри. Осторожно доберитесь до лестницы, не наступая на отверстия в полу. Легче сделать это с левой стороны.

Подойдите к алтарю перед гобеленом и положите на него монету. На вопрос ответьте, что Вам нужен поводок (Leash). Объявите себя избранным (chosen one) и скажите, что сумеете выполнить ритуал. Вы увидите нужные элементы диалога, если дважды поговорили с пчеловодом и внимательно изучили ковер на третьей базе.

Первая фраза начинается словами: "Oh Sting...", — а затем надо выбрать последовательность остальных отрывков так, чтобы образовалось связное предложение. Это несложно. В результате для Вас будет "вызвана" пчела. Подойдите и коснитесь ее. Вы сможете управлять этой пчелой по своему желанию, хотя перелет



в улей пройдет автоматически. Обратите внимание, что у Вас "включился" верхний указатель на нижней панели справа. Он фиксирует наличие у Вас "плевательного" оружия и указывает на дальность и мощность стрельбы. Для стрельбы нажмите левую кнопку мыши, дождитесь, пока этот указатель засветится ярко, затем отпустите кнопку.

Внутри улья направляйтесь прямо на север и поговорите с пчелой-часовым в



центре. Затем воспользуйтесь переговорной трубой еще севернее, около открытого входа. Пчелиная королева (дословный перевод английского слова больше подходит к событиям игры) даст Вам несколько заданий. Первое из них — убить ее самца-альфа, а второе — заполнить ячейку сот для выращивания его замены.

Вернитесь к часовому, тот откроет камеру этого самца, последите, на какие напольные кнопки он при этом нажимает. Зайдите туда и выполните задание. Снова поговорите с часовым, он теперь откроет камеру-хранилище крови. Пейте кровь из самой северной лужи и столько раз, сколько сможете. Вылейте ее в дырку возле переговорной трубы.

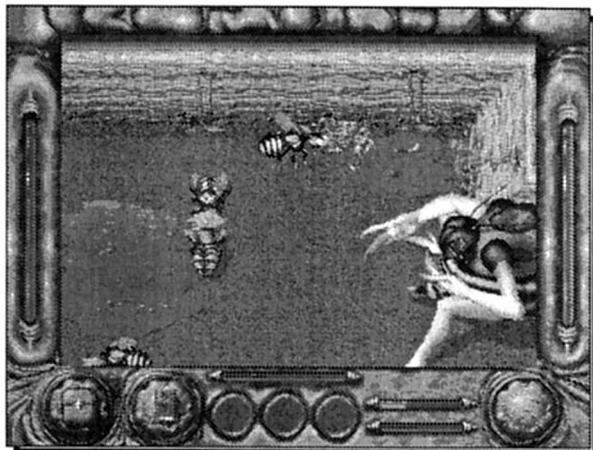
Опять вернитесь к часовому, но он откажется открыть камеру с яйцами, и Вам придется убить его. Теперь Вы должны сами открыть остальные камеры. Если Вы поговорите с другими пчелами, то узнаете, что первая и третья кнопка кодовой последовательности всегда одни и те же (центральная и самая нижняя), а четвертая (последняя) находится прямо перед открываемой дверью. Вторую кнопку придется искать подбором. Для камеры с яйцами это — кнопка на юго-запад от центральной, а для камеры с воском — на восток от нее. Если Вы совершили ошибку, то самая северная кнопка сбрасывает набранную ранее последовательность и позволит начать сначала.

Возьмите яйцо и бросьте его в ямку с кровью. То же самое сделайте и с воском. Для того, чтобы запечатать гнездо, придется повторить операцию несколько раз. Снова поговорите с королевой, она поручит Вам добыть тело мертвого дворянина. Покиньте улей, пчела автоматически погибнет, а Вы "вернетесь" в свое тело. Платформа в центре позволит Вам покинуть обелиск. Идите от него на юго-запад и Вы найдете тело, еще одну статью и новое заклинание. Вернитесь в зиккурат и повторите ритуал, чтобы вызвать еще одну пчелу.

Опять поговорите с королевой, и Вас допустят во "внутренние покои". Восполь-

зуйтесь еще одной переговорной трубой, и Вам будет предложена логическая задача. Поговорите со всеми тремя пчелами, ползающими вокруг, эту задачу не так уж сложно решить. Верные ответы таковы: Cleopid, а затем вторая, потом третья, потом четвертая строчки диалога из предлагаемых на выбор.

Дверь откроется, и Вас ждет самая тяжелая битва во всей игре. Убить королеву удается, если подойти к ней на дис-



танцию "плевка" с северо-запада и "стрелять" без передышки. После успеха вместо дистанционно управляемой пчелы Вас переправят в улей самого. Съешьте концентрированный нектар из груды, лежащей рядом с трупом королевы, начнется трансформация героя в насекомое. Обратите внимание, что у героя появилась "естественная" возможность плевка-стрельбы и "натуральные" доспехи.

Покиньте улей, убивая по дороге всех мешающих Вам пчел. Возвращайтесь на запад по северному берегу острова, Вы встретите дворянина-мятежника. Поговорите с ним, он Вам даст мешок с лесными муравьями для обмана рабочих муравьев-Theclyd.

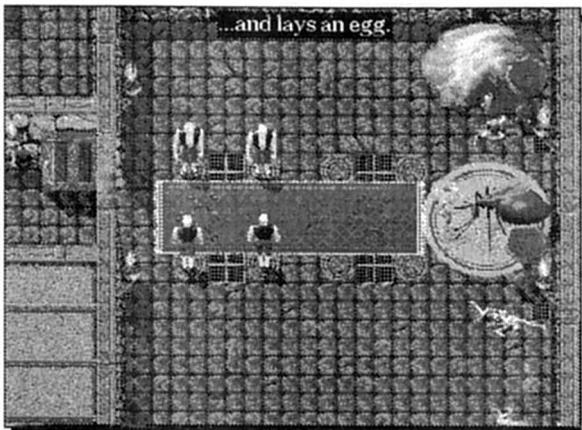
#### 4. Комар

Возвращайтесь на остров, где живут муравьи. Отправляйтесь на юго-запад, где увидите деревню, вход в которую затянут паутиной. Чуть-чуть к северо-востоку от нее расположен вход в пещеру. Направьтесь в нее.



Войдите в дверь. Ведите себя повежливее, Вы сможете пройти еще севернее. Поговорите с хрицей возле стола. Скажите ей, что Ваша трансформация идет не очень хорошо, и постепенно добейтесь аудиенции с очередной королевой — ко-маром по имени Mutrizza.

Разговор с ней очень прост, она вообще не обращает внимания на Ваши слова. В процессе диалога она отложит герию в плечо яйцо, что будет существенно



в дальнейшем. После разговора она попытается Вас убить, и Вам придется защищаться. Примените заклинание **Armor** и деритесь в рукопашную, в этом случае магические атаки королевы перебьют, в первую очередь, ее телохранителей.

Съешьте очередную порцию "спецнектара", герой снова трансформируется, его натуральные доспехи и дальность стрельбы вновь улучшаются. Одна из стен (южнее двери, через которую Вы вошли) иллюзорная. Убейте всех в следующей комнате, откройте сундук и заберите все, что в нем лежит. Ядовитый шар (*Poison Ball*) Вам будет необходим в дальнейшем. Выйдя в коридор, передвиньте один из камней на нажимную плиту.

Двигайтесь дальше "по естественному пути". Проходя через ловушки, переключайте все рычаги. Нашествие москитов покажет Вам наличие еще двух иллюзорных стен. Обойдя всю пещеру по кругу, Вы, в итоге, придете к зоне входа с севера. Вернитесь туда сквозь иллюзорную стену и перебейте дворян, которые будут настроены куда агрессивнее, чем раньше. Заберите все статуи.

Один из пергаментов этой пещеры рассказывает Вам, как "построить мост" через пролив. Выйдя на поверхность, идите на юго-восток к знаку с черным крестом и примените там этот пергамент. На островке Вы найдете заклинание **Web Walk**, которое позволит Вам ходить по паутине.

## 5. Паук

Идите к деревне, затянутой паутиной. Заклинание **Web Walk** позволит попасть туда. Как только Вы войдете, Вас поймают пауки. После того, как Вас выпустят из кокона, соглашайтесь на инспекцию, в итоге Вы вновь окажетесь в коконе. Когда герой снова окажется на свободе, поговорите с ближайшим белым пауком и согласитесь помочь ему, то есть убить королеву пауков по имени T'Urthrax Mata, способную путешествовать во времени. Пусть Вас помятят как раба.

Поговорите с человеком, работающим здесь же. Он часто обрывает диалог, Вам понадобится начинать его не один раз. Попросите поместить Вас в кокон, пометив его для королевы, и Вы будете туда доставлены. Скажите ей, что Вы не починили телепортатор (тем более, что Вам непонятно, о чем вообще идет речь). Королева одновременно существует в нескольких временах, она пошлет Вас к "себе вчерашней", чтобы Вам была поручена эта миссия. Сходите туда (примерно к северу от "сегодняшней королевы") и примите на себя выполнение задания. Вы будете помечены как член королевской гвардии.

Вернитесь к исходной королеве, а затем опять идите ко вчерашней и пообещайте починить телепортатор. Разделаться с ней, как она того заслуживает, Вы сможете лишь намного позже. Возвращайтесь наружу, идите к тому месту, где умер Дармонт.

## 6. Термиты

К северу-западу от этой точки есть вход в пещеру. Если Вы не посетили ее до этого, то Вам придется зайти туда, походить немного, затем выйти и войти за-



ново. Только "со второй попытки" Вы сможете проникнуть вглубь этой пещеры. Ее жители — Keechda, мне кажется, что это разумные термиты. Настоящих Keechda всех постепенно похитили дворяне для своих экспериментов, а здесь живут, так сказать, выродки, утратившие большую часть способностей подлинных существ этого вида.

Двигайтесь на запад, затем на юг, пока не доберетесь до живого терmita. Не признавайтесь, что Вы человек, и пообещайте раздобыть ему нектар. Вместо некотора выдайте ему подходящий для подобного случая горшок с медом. Он пропустит Вас в основную часть пещеры. Здесь Ваша задача — найти девять маленьких синих пластинок для реактивации Великой машины.

Осмотрите сначала наружную часть уровня. Там сможете найти четыре из нужных пластинок. Две из них установлены на каких-то устройствах, еще до одной можно добраться через телепортатор, четвертая расположена за закрывающейся дверью. Недалеко есть место, нажатие на которое открывает эту дверь. Найдите его и подвиньте один из каменных блоков на это место. Это заблокирует механизм и позволит Вам пройти сквозь дверь и получить еще одну пластинку.

Поговорите с вождем, стоящим возле дверей, ведущих в центральную часть. Он предложит Вам связаться с ним по селектору (микрофон расположен к северу от его комнаты). Дождитесь, когда он пройдет в соседнюю комнату, и "запишитесь на прием". После этой встречи снова обойдите весь уровень, поспрашивайте его жителей про историю Keechda и Великую машину. Снова запишитесь на прием, спросите вождя про модули (те самые синие таблички), подождите, пока он вернется в правую комнату, и поговорите с ним снова. Он даст Вам ключ от центральной части уровня и попросит добыть план пещеры.

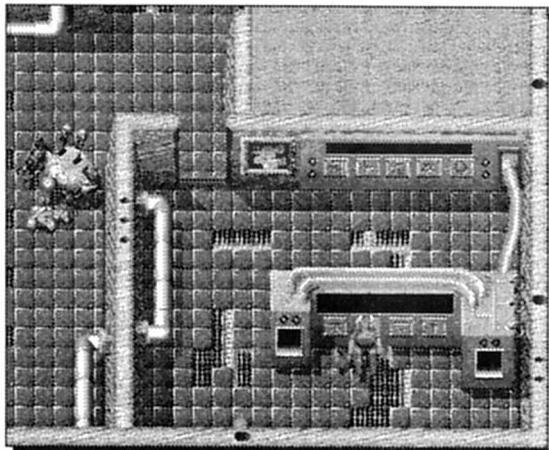
В центральной зоне Вы должны отыскать еще четыре модуля, а также провода (*wires*), голову одного из Keechda и нужный план. Эта часть представляет собой лабиринт комнат, соединенных между собой телепортаторами. Пройдите посте-

пенно их все, по дороге переключая чуть ли не все рычаги. А там, где Вы увидите три рычага, расположенных друг над другом, переведите их в положение "оттянут-нажат-нажат". Шаг за шагом Вы уберете все перегородки и обойдете все комнаты этого лабиринта.

Колонну с радужным рисунком затолкните в энергетический луч — она откроется, давая доступ еще к одной таблице. Все остальные действия не должны вызвать особых трудностей. В итоге Вы доберетесь до планов пещеры (*blueprints*).

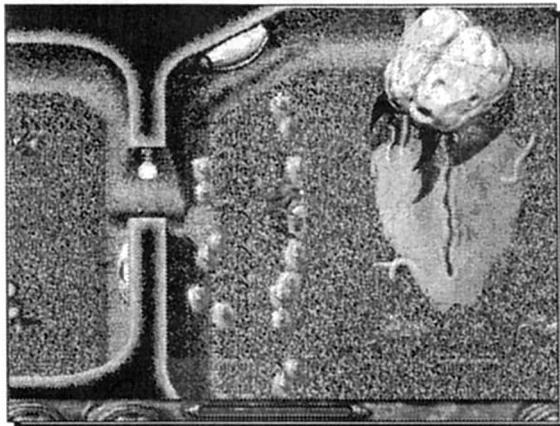
До сих пор один из термитов не соглашался с Вами разговаривать, сразу атакуя магией. Теперь ситуация изменилась. Подойдите к нему, поговорите, в обмен на голову своего отца он даст Вам кристаллы. Вернитесь к вождю, он соберет последний, девятый модуль, используя его обломки, кристаллы и проволоку.

Идите к Великой машине, вставьте в нее все девять модулей. Она теперь пре-



вращает вещество Mooka в специальные жетоны, используемые, в частности, в телепортаторах. Вставьте все имеющиеся у героя статуи в левое гнездо (их должно быть не меньше пяти) и заберите жетоны справа. С помощью этих жетонов можночинить неработающие телепортаторы.

Потратите один жетон на то, чтобы включить комбайн по добыче Mooka. На выходе из пещеры Вас вознаградят заклинанием Magic Barrier, предохраняющим от магических атак, что очень полезно на этой стадии игры.



## 7. Муравьи

Отправляйтесь в жилище муравьев-Thelyd. Полученный ранее мешок предохраняет Вас от нападения рабочих (разноцветные муравьи). В правой части верхнего (первого) уровня лежит оторванная рука с шаром-детектором. Возьмите ее, и Вам станут видимы пути, по которым ходят рабочие разных каст.

Необходимо найти способ перемещаться по пещере и не быть атакованным и муравьями-солдатами. Для этого надо подойти к особому органу и "обрызгаться" жидкостью определенного цвета. После этого Вы сможете безопасно ходить по соответствующим маршрутам. Ваша задача — "просочиться" на третий уровень и отремонтировать расположенный там телепортатор. На данном этапе никого не атакуйте: Ваши силы для этого явно недостаточны, а противники быстро заменяются новыми.

Выполнив это задание, возвращайтесь к паукам и отремонтируйте телепортатор в северо-западном углу их "наземного" уровня. Отправляйтесь к королеве пауков, которая отправит Вас дождаться своей "завтрашней" версии. Сходите туда (на северо-восток), выполните еще одно несложное, хоть и не очень приятное задание, и после этого все пауки отправятся воевать с муравьями.

Для нас это означает, что большая часть муравьев будет уничтожена. Возвращайтесь в

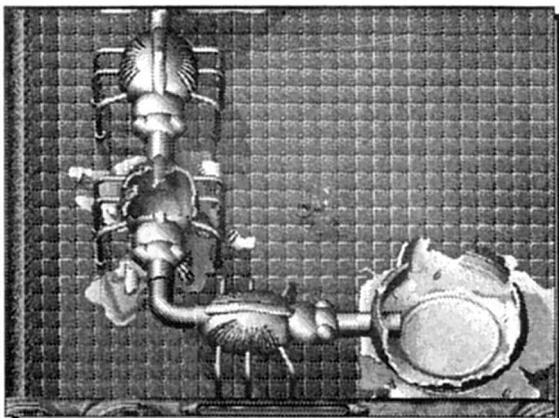
укрепление муравьев (проще всего через телепортатор). Теперь Вы должны завершить дело и уничтожить все, что еще цело. Это включает в себя: разрушение всех трех "ароматизаторов", отравление питательного пруда (вот где пригодится ядовитый шар) и ликвидацию генератора гипнотического звука на втором уровне, и уничтожение "яйцеклада" и всех сосудов, выступающих из стен, на третьем уровне.

Когда Вы все это проделаете, откроется доступ к королеве муравьев в центре третьего уровня. Убейте королеву, съешьте "супернектар", чтобы закончить трансформацию героя. В куче нектара Вы найдете важный медальон.

## 8. "Самогонный аппарат"

Выйдя из пещеры, направьтесь на северо-запад. К западу от знака с короной Вы по мосту сможете добраться до дворца. Во дворец Вас не пустят, предложат получить приказ от высшей касты дворян, которая называется Cirgae. Идите на остров, где были расположены базы сопротивления, в маленькую пещеру, вход в которую расположен с юга в основании центральной горы.

Убейте тех, кто там находится, и передвиньте валун. Появится мост и еще один дворянин, убейте и его тоже. Медальон-пропуск у Вас есть, отремонтируйте телепортатор и воспользуйтесь им.





Исследуйте пещеру, в которую Вы попали, уничтожая всех, кого встретите по пути. Найдите последнего настоящего представителя Keechda, сидящего в клетке, и пообещайте ему уничтожить все здешнее оборудование.

От клетки идите налево, где расположен гигантский аппарат по перегонке нектара. Уничтожьте его, точнее говоря, все пять его составных частей. Если Вы все сделали правильно, то на выходе из пещеры Вы получите благодарность от Keechda. Возвращайтесь во дворец для решающей схватки.

## 9. Дворец

Теперь Вы сможете уговорить часовых, чтобы они пропустили Вас внутрь. Далее Вам предложат несколько "работ" на выбор, но, что бы Вы ни выбрали, Вы окажетесь на арене в роли гладиатора. Уничтожьте всех противников (это не очень сложно сделать), и Вам будет позволено свободно перемещаться по дворцу. Идите на запад по коридору южнее арены. Из яйца в Вашем плече выпустится муха (которая, впрочем, в плече и останется).

Идите дальше на запад, затем на юг в кухню. Поговорите с поварами, Вы станете владельцем ядовитых грибов. Постучитесь в запертую дверь в северо-западном углу. Пообщайтесь с кем сможете, существа в юго-восточном углу центральной части столовой научит Вас гипнотизировать жуков-офицантов.

Загипнотизируйте любого жука, для этого выберите первую, вторую, первую и первую строчки из предлагаемого диалога. Сами фразы непредсказуемы, но последовательность нужных всегда одинакова. Правильность Ваших действий будет подтверждаться появлением все большего числа многоточий в ответах жука. Затем прикажите ему отнести ядовитые грибы дворянину за северо-западной дверью.

Герой уснет, а когда он придет в себя, направьтесь к северо-западной двери, которая теперь будет открыта. Войдя в нее, двигайтесь на юг, там находится король-самозванец. Убейте его (лучший



вариант — заклинание Magic Barrier и стрельба плевками с дистанции) и продолжайте движение на юг. Вас встретит настоящий король, следуйте за ним в подземелье.

Чтобы пройти через ловушку, преграждающую путь, можно проследить, как она работает. Но проще всего записать игру и положиться на метод проб и ошибок, благо вероятность удачи — пятьдесят процентов. Вы увидите королеву, превращенную в чудовище амулетом-скарабеем. Выслушайте ее (Вы узнаете причины происходящих событий), убейте (тоже Magic Barrier плюс плевки), дерните за рычаг и заберите скарабея.

Идите опять на центральный остров, там Вам необходимо забраться на самый верх горы. Путь будет перекрывать королева пауков, которая попытается отбросить Вас в прошлое. Муха в плече нейтрализует это воздействие. Убейте королеву пауков, но воздержитесь от того, чтобы воспользоваться ее спецнектаром, это будет роковой ошибкой.

Подымитесь на самый верх и подойдите к сундуку. Появится рычаг. Дерните его и сразу вернитесь к сундуку. Положите скарабея на место и Вы успешно завершите эту очень интересную игру.

• • • • •

*А что же?..*

• Dark Sun:  
Shattered Lands

Г.Евсеев  
PC-Review №9



## Вниманию компаний, поставляющих персональную вычислительную технику

Издательство "Инфорком-Пресс" и объединенная редакция журналов PC-Review, PC-Help, PC-Forum, PC-Express, AutoSTART и CDROM-Review подготовило к выпуску книгу:

### Персональный компьютер: Выбор. Покупка. Освоение.

Книга предназначена для использования в качестве сопроводительной инструкции, прикладываемой к компьютеру.

Книга ориентирована на то, чтобы дать ответ на вопросы покупателей и начинающих пользователей, возникающие в период принятия решения о покупке компьютера и в начальный период его освоения.

Книга позволяет:

- снизить нагрузку на инженеров и менеджеров в период общения с клиентом до покупки, во время покупки, в первые дни после покупки. Потребитель найдет в ней ответы на большинство вопросов, на которые обычно приходится отвечать Вашим менеджерам и инженерам;
- повысить производительность труда персонала фирмы и увеличить объем продаж;
- способствовать росту престижа и популярности компании.

Книга исполняется "под заказ" и персонализируется под каждого заказчика отдельно. Персонализация включает без дополнительной оплаты:

- оформление четвертой страницы обложки "под заказчика";
- четыре рекламных полосы заказчика в блоке книги;
- выделенный цветом колонтитул с реквизитами заказчика на каждой странице.

Заказы на исполнение "персональных" тиражей принимаются в объеме от 2000 экз. и выше.

По всем вопросам просим обращаться:

125124 Москва, а/я 70  
Тел/факс (095) 956-16-31  
E-Mail [postmaster@ircpress.msk.su](mailto:postmaster@ircpress.msk.su)



✓ Ролевые книги-игры из серии "Путь Героя".



✓ Полиграфические издания:

PC-Forum, PC-Help,  
PC-Express, CD-ROM-Review

✓ Электронные журналы:

PC-Review-94 (выпуски 1...10)  
PC-Review-95 (выпуски 11...22)  
PC-Review-96 (текущие выпуски)



- ➡ Москва, радиорынок в Митино (суб., воскр. с 9 до 15). Метро "Тушинская", далее автобусом; или электропоездом до пл. Трикотажная Рижского напр.
- ➡ Москва, "Московский Дом Книги", ул. Новый Арбат, д. 26.
- ➡ Москва, "БиблиоГлобус", ул. Мясницкая, д. 6.
- ➡ Москва, Фирма "ВАМ-1". Токмаков переулок, дом 21/2, стр. 3, комн. 1, метро "Курская", далее по ул. Казакова до Токмакова пер. тел. 267-37-68 или 924-73-86.
- ➡ Екатеринбург, ул. Челюскинцев, 23. Магазин "Книги" (у ж/д вокзала).
- ➡ Екатеринбург, ул. К. Либкнехта, 16, маг. "On-Line"
- ➡ Екатеринбург, магазин "Электроника", Первомайская, 16.
- ➡ Екатеринбург, Фирменные киоски газеты "Комсомольская Правда" фирмы "Спектр": Площадь 1905г.; ул. 8-го Марта/Большакова; ул. Азина/Свердлова; ул. Бардина, 21; универмаг "Белореченский"; универмаг "Заречный"; проспект Ленина/Гагарина; ул. Крауля/Пирогова; ул. Заводская/Фролова; ул. Блюхера (окружной универмаг); ул. Тверишина (площ. Обороны); ул. Малышева/Луначарского; просп. Космонавтов, 3-й км; просп. Космонавтов, 52; 40 лет Октября/Уральский рабочий.
- ➡ Одесса, "AcashiSoft", тел. 33-71-71. Широкий выбор CD-ROM изданий и литературы по программному обеспечению.
- ➡ Ростов-на-Дону, "ЭЛИС", Буденновский пр-т, 20, комн. 410. Тел. 86-32, 62-50-78. Компьютеры, копировальная техника, радиостанции.
- ➡ Ростов-на-Дону, Радиорынок, ул. Кручинина.
- ➡ Тольятти, маг. "Факел"; маг. "Новинка"
- ➡ Ярославль, ул. Свободы, д. 36 (казармы). Фирма "Пролог". Тел. 32-00-66. Здесь же Вы можете приобрести программное обеспечение на CD ROM и необходимые узлы и комплектующие.
- ➡ Украина, г. Днепропетровск, ул. Шевченко, 34, фирма "ЭКОС"

#### Вниманию оптовых покупателей!

**Сведения о Ваших торговых точках публикуются бесплатно.**

**PC-Review** — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издается с 1994 года. В августе 1996 года вышел в свет 29-й выпуск. Журнал выпускается и распространяется на дискетах 1.44 (HD) в запакованном виде. В удобной оболочке Вы можете не только читать статьи о компьютерных играх, но и просматривать кадры из обсуждаемых программ.

Содержание журнала отличается объемом и универсальностью. Здесь Вы найдете обзоры новых игр, описание победных стратегий, помощь и подсказки, консультации по аппаратным вопросам, интервью с авторами и издателями компьютерных игр, переписку с читателями. В помощь тем, кто сам работает над программированием компьютерных игр в каждый выпуск включается какое-либо приложение, предназначенное для развития самодеятельного творчества.

**PC-Review — наша гордость! В октябре 1995-го года по содержанию журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий по компьютерным играм.**

Журнал не защищен от копирования. Его распространители есть во всех крупных городах России.

**С 1996 года у наших читателей появляются новые возможности — теперь они имеют доступ не только к электронной, но и традиционной, печатной форме. Дополнительно к PC-Review подготовлены четыре самостоятельных издания, по содержательности в сумме даже пре- восходящие своего "прапорителя".**

Все издания мы рассыпаем по почте в любые адреса на территории России. Их можно приобретать как по подписке, так и отдельными выпусками. Все зарегистрированные у нас читатели регулярно (раз в два месяца) и бесплатно получают каталог. Одновременно по нему можно заказать самые необходимые книги российских издательств по вычислительной технике и программированию, а также программное обеспечение на лазерных дисках CD-ROM зарубежных фирм (только лицензионное).

Если у Вас есть трудности с комплектованием своих личных библиотек и игротек, обращайтесь! Будем особо признательны за вложение заполненного конверта с Вашим адресом.

**125124, Москва, а/я 70  
Тел./факс: (095) 956-16-31  
postmaster@ircpress.msk.su**

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

**PC-Forum** — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обсуждение вопросов, связанных с компьютерными играми, переписка с читателями, обзор мнений. Журнал открыт для публикации Ваших отзывов, обмена опытом и достижениями.

**PC-Help** — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — помощь читателям в аппаратных и программных вопросах — формируется по Вашим письмам. Здесь Вы найдете ответы на свои вопросы, связанные с усовершенствованием и модернизацией компьютера, помощь в прохождении сложных игр, полезные советы и подсказки.

**PC-Express** — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры и рекомендации по выбору новых компьютерных игр, рассказы о работе ведущих программистских коллективов мира, интервью с интересными людьми. Журнал ориентирован на информацию о том, кто, где, как и над чем работает и что Вас ждет в самое ближайшее время на фронте компьютерных игр, аппаратных средств и книг по компьютерной тематике.

**CD-ROM-Review** — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры новых компьютерных игр, справочных, информационных и прикладных систем, выходящих на лазерных дисках CD-ROM. Обзор отечественного рынка CD-ROM-изданий. Разбор новинок и рекомендации пользователям.

# WARHAMMER

